# OLD GAMERS HISTORY

## 1987年～1992年

## VOL 6 アクションゲーム 黄金期編

ゲームセンターから我が家にまで
おもしろゲームが揃っていた！




家庭用ゲーム機の全盛期から
ベルトスクロールアクションの興隆
そして対戦格闘ゲームのブームまで

メディアパル

OLD GAMERS HISTORY

# OLD GAMERS HISTORY

## VOL 6 アクションゲーム 黄金期編



## I・N・D・E・X

# 第3世代～第4世代の家庭用ハード

## 仁義なきハード戦争 勝者は任天堂に終わる




第3世代ゲーム機の覇者
ファミリーコンピュータ

未だにゲーム機=ファミコンのイメージを持つ年配者も多い。販売台数ではPS2などに劣るが全盛期の盛り上がりは歴代ハードでも最高のものだろう。

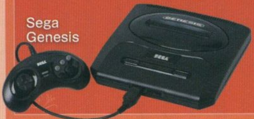
第3世代ハードの勝者はファミリーコンピュータ。これは誰の目から見ても明らかであり、同世代にはファミコンに対抗できるハードが存在していなかったのである。その第3世代に属しているハードはアルカディア（バンダイ）、スーパーカセットビジョン（エポック社）、SG-1000・SC-3000・セガ-マークⅢ・セガ-マスターシステム（いずれもセガ）といったラインナップで、唯一対抗できそうなセガの4ハードですら、国内ではファミコンの足下にも及ばなかった（海外ではマスターシステムが健闘している）。

## 海外でも日本製ハードが席巻










世界の家庭用ゲーム機市場は
ほぼ日本製で独占された

北米でNo.1のシェアを誇っていたATARI2600がアタリショックによって失速すると、その隙間を縫うように海外版ファミコンNESが大ヒット。その後継機であるSNESもシェアを伸ばすが、『ソニック』効果で人気が爆発したセガのジェネシスもそれに拮抗する売れ行きを見せた。

海外においてはアタリショックの悪夢から立ち直りつつあったアタリからATARI7800が発売されているが、これも海外版ファミコンNESに敗北し、結果的に任天堂はほぼ全世界で勝利を収めることになった。また、当時はゲームパソコンの全盛期でもあり、ぴゅう太（トミー）、コモドール64（コモドール）、MSXなど様々なマシーンが投入されたが、最終的にはゲーム専用機に敗北し、その姿を消している。

そんな任天堂の天下に待ったをかけるべく、打倒ファミコンの旗印が日本から立ち上がった。その一番手と言えるのがNECホームエレクトロニクスから発売された、PCエンジンである。同ハードは性能的にファミコンを大きく上回っており、ソフト供給メーカーとしてのハドソンの協力もあって任天堂の牙城を少しずつ侵略していった。また、PCエンジンはいち早くCD-ROMの採用に踏み切り、その大容量を活かした数々のゲームで他のハードと差別化を図っていた。

PCエンジン発売の翌年、任天堂の唯一の対抗馬であったセガが万全を期した新ハードを投入。メガドライブの発売である。同ハードはCPUにアーケードゲームでも多く使われていた68000を採用し、その移植ゲームに期待された。しかし、日本で最も人気のゲームジャンルであるRPGに弱く、国内では伸び悩むことになる。その反面、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が牽引車となり、北米を中心に海外ではかなりのシェアを任天堂から奪い取っている。

しかし、最終的な勝者はやはり任天堂で、国内ではスーパーファミコンが他のハードを圧倒。海外でも最終的には勝利を収めている。

## 日本の第4世代ハード




コア構想によって
発展性を重視した

PCエンジン
NECホームエレクトロニクス

当時国産PCのトップメーカーであったNECがハドソンと共同開発。CD-ROMをはじめ周辺機器が多く発売され、モデルチェンジを繰り返した。




メガドライブ
セガ

セガ入魂の
16ビット機

黒いボディに金の16-BITが眩しいセガのニューハード。演算速度はSFCに勝っていたがグラフィックや回転・縮小などの機能で劣っていた。

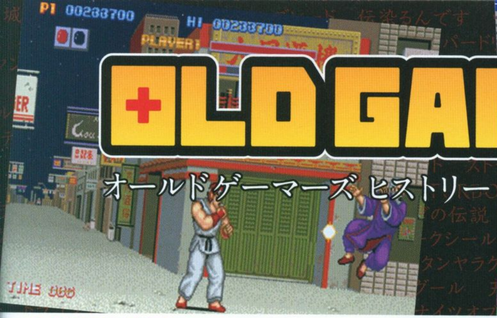
圧倒的なシェアを持つファミリーコンピュータに対抗するために
より高性能なハードが開発され家庭用ゲーム機は新たな世代へと発展した

## スーパーファミコン



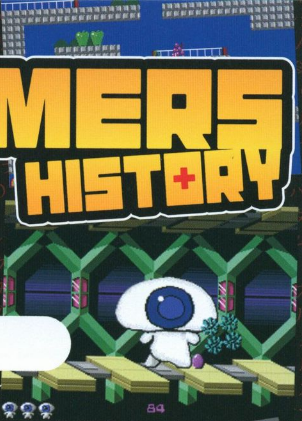

爆発的な勢いで普及し国内の
第4世代ハードのシェアを独占

その名前からファミコンの後継機という印象を強くし、ブランド力でライバルを圧倒した。サードパーティの取り込みにも成功し、第4世代ハードの勝者となった。




# OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



## 1987年













# 1987年のTVゲーム事情

発売から5年を経たこの年ファミコンは最盛期を迎え、同ハードの年間のゲーム発売本数は186本にものぼった。そして、この年にファミコンの一党独裁を崩すべく、新ハードPCエンジンが発売されている。PCエンジンはファミコンを大きく越えるハード性能を持ち、媒体であるHuカードの小ささもあり、新時代への突入を強く意識させるものであった。また、アーケードゲームではナムコの凋落から戦国時代の様相を呈しており、家庭用ゲーム機との差別化のため体感ゲームに力が入れられ始めた時期でもある。

## 1987年に発売されたTVゲーム



### サイコソルジャー

メーカー /SNK
発売日/1987年3月
定価/ー円

同社から前年に発売された『アテナ』の続編的作品で、主人公の麻宮アテナは前作の主人公アテナ姫の子孫という設定。ゲーム性は横スクロールのアクションシューティングで、清水香織が歌うテーマ曲が流れる「歌うゲーム」としても有名である。



### キャプテンシルバー

メーカー /データイースト
発売日/1987年6月
定価/ー円

画面を覆わんばかりの衝撃波を放つまでパワーアップする強力な剣と、魚に触れたり噴水に落ちるだけで死亡する主人公の弱さが両極端なゲーム。初見殺しのポイントが散見する完全な覚えゲーだが、出回りが悪くプレイしたことがある人は少ないだろう。



### 銀河任侠伝

メーカー /ジャレコ
発売日/1987年7月
定価/ー円

版権無視のパロディーゲーム。敵として登場するキャラだけでもゴジラ・ランボー・ザク・大魔神・寅さん・南野陽子・花形満などなど。背景にも有名キャラが多数登場している。ただ、ゲーム性は大味であまりオススメできるものではない。



### ワードナの森

メーカー /タイトー
発売日/1987年9月
定価/ー円

東亜プランが開発しタイトーから発売されたサイドビューアクション。数多くのトラップをくぐり抜け、ジャンプとショットを武器に進んでいく。難易度は低めで操作性も良好。ところでワードナとは、やはり『Wizardry』からとった名前なのだろうか。



### カルノフ

メーカー /データイースト
発売日/1987年1月
定価/ー円

スキンヘッドで小太りの男が主人公の異色ゲーム。重力を無視した様なジャンプとやたら弾数が多いショットも特徴的で、アイテムの使い方が重要になっている。また、本作の主人公カルノフはその後のデコのゲームに多く登場している。



### 愛戦士 ニコル

メーカー /コナミ
発売日/1987年4月24日
定価/2980円

コナミは一時期ファミコンのディスクシステムに相当な力を入れており、この1987年には10本のゲームを発売している。本作はSF世界を舞台にしたトップビューアクションで、広大なマップでアイテムを探索するのが主眼のゲームになっている。



### レリクス 暗黒要塞

メーカー /ボーステック
発売日/1987年4月10日
定価/4200円

オリジナルは前年にPCで発売され、敵の肉体を乗っ取るというシステムが斬新で人気を博した。しかし、ファミコンに移植された本作はあまりに酷い出来でクソゲーの代表になってしまった。特に頻繁に発生するロードと操作性の悪さには閉口したものである。



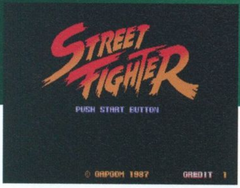
### タッチ MYSTERY OF TRIANGLE

メーカー /東宝
発売日/1987年3月14日
定価/4900円

コンパイルが制作したキャラゲー。題材から野球ゲームを想像するが、実際には球を投げて敵を倒すアクションゲームである。また、その出来の悪さと最強パスワードの語句から、その後にあだち充氏原作ゲームが出なくなった原因とも言われている。

## 日本よりもアメリカでヒットした対戦格闘ゲームの祖

# ストリートファイター




### 専用アップライト筐体はかなりの巨体



**ボタンに圧力センサーを内蔵した大型のアップライト筐体**

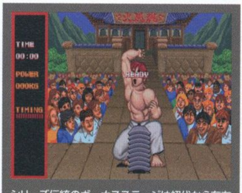
当時はまだ対戦格闘ゲームというジャンルは認識されておらず、本作は体感ゲームの一環と見なされていた。

後に対戦格闘ゲームの爆発的ブームを巻き起こす『ストリートファイター』シリーズの第1作にあたる本作は、圧力センサー内蔵の大型筐体という形で発売された。そのボタンはかつてないほど巨大であり、指先で押すのではなく拳で叩くという操作法が想定されている。これは格闘ゲームとして敵を殴る代わりにボタンを殴るという体感ゲームの要素を含んでいるためで、ボタンを叩く強さによって強中弱の攻撃が可能であった。当初はこのアップライト筐体でのみの稼働であったが、後に6ボタン仕様のテーブル筐体も稼働し、この操作系はシリーズを通して使われていくことになる。



各国を代表する格闘家と1対1で戦うというシステムやルールは後の作品にも受け継がれた。体力ゲージが失われた方が負けで3本勝負が基本。

本作がゲーム史において果たした役割としては、対戦格闘ゲームのシステムを確立した点が挙げられる。体力ゲージの採用や1対1の対戦形式、パンチとキックに振り分けられたボタン、レバーによるジャンプやガード、コマンド入力による必殺技など、本作の時点で既に対戦格闘ゲームのシステムは完成していたのである。また、乱入形式の対戦も実装されており、勝ち抜いた方がゲームを続行できる仕組みも取り入れられている。

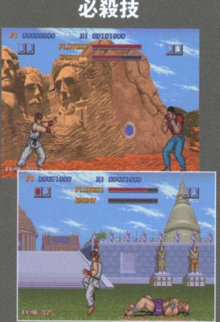


シリーズ伝統のボーナスステージは初代から存在していた。このボーナスステージは他のメーカーの数多くの対戦格闘ゲームでも採用された。

ただし、2P対戦時にはリュウとケンにキャラが固定されており、サガットやバーディーなどのキャラはCPU専用であった。また、日本では他人のプレイ中に乱入する猛者はほぼいなかったが、アメリカでは乱入が当たり前であり、プレイヤー同士の対戦が盛んに行われていた。




### 必殺技



当初はコマンドが公開されていなかった3種類の必殺技。コマンドの入力はかなりシビアだが、後のシリーズ作とは比べものにならないほどの威力があった。

## DATA ストリートファイター

メーカー/カプコン
発売日/1987年8月

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

定価/―円

**ダウンロード販売**

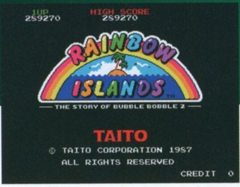
| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 800円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

PCE版は『ファイティング・ストリート』の名称で発売されている（VCの配信も）。PS2版とPSP版は『カプコンクラシックスコレクション』に収録。

※…AC版の発売日

THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 2

# レインボーアイランド




## バブルボブルの続編は本作のみ


ボタンで射出される虹を攻撃や足場として使用し、フィールド最上部にたどりつけば面クリア。前作同様アイテムも多数出現する。


各ワールドの最後にはボス戦が待ち受ける。これはボス戦がほとんどないために、やや盛り上がりに欠ける感があった前作の反省からだろうか。


ワールドにはテーマに沿った敵が登場し、虫や機械といったもののほかに『ダライアス』『アルカノイド』などのワールドも存在する。

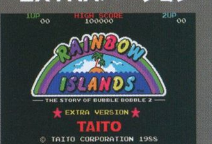
タイトーお得意の固定画面アクションの中でも特に名作だと言われる『バブルボブル』。本作はその正統的な続編であり、サブタイトルからもそれが伺える。ただ、タイトーというメーカーはいい加減なところがあり、本作の後に『バブルボブル2』を発売したり、『バブルシンフォニー』を北米で『バブルボブルⅡ』として発売するなど、シリーズ化にあたっての名称が出鱈目である。また、同様に『パラソルスター』と『バブルメモリーズ』の両方にTHE STORY OF BUBBLE BOBBLE Ⅲのサブタイトルを付けるなどの矛盾も見られる。こうした惨状の中でハッキリと言えるのは『バブルボブル』の開発者であるMTJこと三辻富貴朗氏が手がけたのは、シリーズ内でも本作だけだということである。

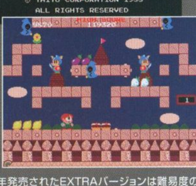
本作は続編とは言えシステムやゲーム性は前作から大きく変わっており、最も大きな変更点はステージクリアの条件が、敵の全滅から特定地点への到達に変わっていることである。そのため、本作は上へと登っていくことが目的で、珍しいサイドビューの縦スクロールアクションになっている。また、前作にあった隠しコマンドは本作にも存在し、パワーアップがゲームオーバーまで続くなどの効果がある。これらの効果はシークレットルームでも得られ、様々な情報を知っているほど有利になるゲームでもあった。

このように本作は可愛らしい外見と簡単な操作からライトゲーマーに受けが良く、なおかつマニア向けの要素も数多く存在している。そのため幅広い層から愛され、数多くのハードに移植・リメイクされているのだ。




## EXTRAバージョン





翌年発売されたEXTRAバージョンは難易度の見直しが計られたほか、ダライアスステージやフェアリーランドストーリーステージが前半に登場するようになっている。

## DATA レインボーアイランド

メーカー/タイトー
発売日/1987年10月

※…AC版の発売日

定価/—円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

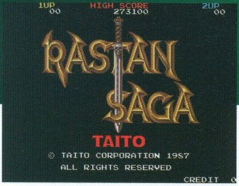
**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

多くのハードに移植されているがAC版の再現度が高いのは、やはりPS2とPSPの『タイトーメモリーズ』版だろう。また、度々リメイクもされている。

魔物の城に乗り込む英雄を描いた正統派アクションゲーム

# ラスタンサーガ




## 全編が渋い雰囲気の良作アクション



映画「コナン・ザ・グレート」が元ネタと思われる蛮族が戦うサイドビューアクション。しかし、フライヤーの設定ではラスタンは盗賊とのことだ。

『ラスタンサーガ』はタイトーが制作・販売したアクションゲーム。筋骨隆々の男が単身で敵地に乗り込むという内容だ。また、操作系も2ボタンでジャンプと攻撃という単純な構成で、特に目新しい部分のないゲームだとも言える。しかし、ゲームというものは面白いもので、革新的な部分があればそれに越したことはないが、既存のシステムを使ってもバランスが優れていれば名作たり得るのである。

ここで本作をもう一度よく見てみれば、操作はシンプルだが操作性は良好でストレスを感じることはない。グラフィックの出来は上々で世界観がキッチリと構築されている。また、それを盛り上げるBGMも素晴らしく、プレイヤーはゲームにのめり込みやすくなっているのだ。こういったバランスの良さから本作は名作とまではいかないが、優れた作品として名を残しているのである。



ライフ制+残機制を採用しているが、死地への落下は即座にミスとなる。また、敵の攻撃による体力の減りも大きいため回復薬が重要になっている。

実際にプレイしてみると最初はやや難しく感じる。特に敵の攻撃による体力の減少が大きく、回復アイテムが少ないのはつらい。しかし、本作は非常にパターン化しやすいゲームでもある。初めは難しく感じていた箇所もコツを掴めばスイスイと進めるようになる。この自分の上達を感じ取れることこそ、ゲームの面白さに繋がる部分であり、本作の評価ポイントなのだ。

余談だがWikipediaにはラスタンは蛮族の戦士と書かれており、筆者もそれを全く疑うことはなかった。しかし、当時のフライヤーには「盗賊ラスタン」とハッキリ書かれている。後に王となるラスタンも、本作の当時はただの怪しい男だったというわけだ。そもそもドラゴン退治と引き替えに国中の財宝全てを要求するのは、欲の皮が突っ張りすぎであろう。

### シリーズ作品

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| ラスタンサーガ2 | AC･MD･PCE･PS2 |
| ウォリアーブレード | AC･PS2 |



ラスタンの基本装備は両手剣だが、アイテムを取得すると一定時間武器が変更される。上写真は火の玉を発射するファイヤーソード。

### 残念な続編



2年後に発売された続編はクオリティが低く、シリーズのファンを大いに落胆させた。移植版はさらに出来がひどく、バーチャルコンソールで配信もされているが購入はオススメできない。

### DATA ラスタンサーガ

メーカー/タイトー
発売日/1987年3月

※…AC版の発売日

定価/―円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

本作もまた『タイトーメモリーズ』版を購入するのがいいだろう。続編2作も別巻に収録されているので、興味のあるかたはまとめて購入しよう。

## 風刺ゲームなのかそれとも媚びなのか

# ワンダーモモ




### ゲーム性が優れていれば批判は少なかったはず




ナムコシアターでの舞台劇という体でゲームは進行する。一見すると簡単そうだが操作性がイマイチなうえ、攻撃のリーチも短く意外に難しくもある。




主人公は正面を向くことができ、ジャンプでパンチラが拝める。が、これを見て喜ぶような大人にはなりたくないというのが実の感想だ。




ボスを倒せばステージクリアだが、ここで変身ができていないと非常に苦しい。ちなみに全16ステージクリアでエンディングとなる。

1980年代前半のアーケードゲーム業界はナムコの独壇場であり、グラフィック、システム、ゲームバランス、どれも他のメーカーの追随を許さないものであった。しかし、80年代も後半になるとその勢いは急激に失速し、徐々にその覇権はカプコンへと移っていくことになる。本作はその過渡期に発売されたアクションゲームで、ナムコ凋落の象徴とも言える存在である。

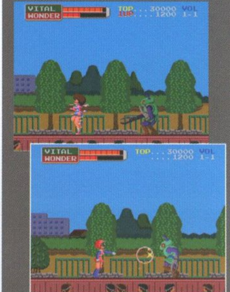
もともと不良の巣窟と思われていたゲームセンターがそのイメージの改善に乗り出し、風営法によって深夜営業が規制されるとそのイメージが一新。薄暗くタバコの煙で曇っていた店内は、明るく開放的な空間へと変化を遂げた。そして、それと共に客層も変わっていき、ゲームセンターには「おたく」と呼ばれる人々が増え始めていったのである。

そういった環境の中で発売された本作はナムコの御乱心とも揶揄され、その一見するとおたくに媚びたようなゲーム性に旧来のファンから批判が飛んだ。現在は萌えゲームが発売されても特に問題にはならないが、この当時本作の存在は非常に衝撃的だったのだ。また、それがナムコのゲームの質が低下しかかっていた時期であったため、象徴的に感じられてしまったのである。

本作をよく見てみれば、それがおたく文化のパロディゲームだということが分かる。しかし、実際にはそのキャラが一人歩きしてしまい、一部のファンからの熱狂的な支持と硬派なファンからの批判に繋がってしまったのだ。




### ワンダーモモに変身




主人公は正面を向いてボタン連打orつむじ風に接触することでワンダーモモに変身できる。この状態ではワンダーリングでの攻撃が可能だが一定時間で変身は解けてしまう。

### DATA ワンダーモモ

メーカー/ナムコ
発売日/1987年2月

※…AC版の発売日

定価/一円

**対応ハード**

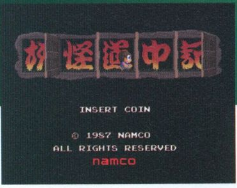
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 823円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

バーチャルコンソールの配信はPCE版もあり（617円）。ゲームアーカイブスの配信は『ナムコミュージアム』版で『モトス』『スカイキッド』なども収録。

## あまりにマニア向けな難易度は賛否両論

# 妖怪道中記




### 易しそうな外見ながら コンティニューを強制




生きたまま地獄に落とされた主人公の道中が舞台。武器である念力は溜め撃ちが可能で、入手したお金でアイテムの購入もできる。




全5ステージクリアでエンディングとなる。上写真の幽海ステージでは竜宮城に行けるなど、道中は変化に富んでおり飽きさせない作りだ。




三種の神器を集めずに三途の川の婆を飛び越えるというテクニックが開発され、1コインクリアへの道が開けた。

本作は左ページの『ワンダーモモ』に次いでナムコから発売されたサイドビューアクション。地獄に落とされた主人公たろすけを脱出させるのが目的だ。アーケードゲームでは珍しくマルチエンディングを採用し、ゲームクリア後に道中での行いによって最上位の天上界から人間界・畜生界・餓鬼界・地獄界のいずれかに行くことになる。また、入手した資金で買い物ができるなど、家庭用ゲーム機を強く意識したゲームでもある。

本作は一見するとコミカルな印象を受けるが、実際にはそれに反して難易度は高くマニア向けのゲームとされている。そのため、初期の頃は1コインクリアは不可能であるとされていた。そして、それは本作に登場するとあるキャラが原因なのだが…。

かつてアメリカのアーケードゲーム業界では、プレイヤーの自機を3分以内に失わせることがゲーム作りの暗黙のルールだったという。確かに1人のプレイヤーが1コインで長時間プレーし続けることは、ゲームセンターの経営者にとって由々しき問題である。とは言え、その長時間プレイのほとんどはゲームセンターで何度もプレイをし、上達したからこそなし得るもので、その過程を無視するのはいただけない。

ところが本作には一定時間で出現し、主人公を即死に追い込む「地獄火」というキャラが存在する。地獄火は例えボス戦の最中であっても出現し、耐久度の高さから倒すのも困難というやっかいな相手。これにより多くのプレイヤーは本作の攻略を諦めていた。

しかし、マニアの執念とでも言うべき試行錯誤によって1コインクリアへの解法が発見され、「ゲーメスト」によってそれが紹介されると、ほどなく1コイン天界クリアも成し遂げられた。その手順は正規のルートを通るものではないが、後に三種の神器全てを取得しつつ1コインで天界クリアというパターンも発見されている。

### マルチエンディング







本作にはPIOUSという徳の隠しパラメータが存在し、エンディングの種類に大きく関わっている。特に最終ステージの輪廻界では主人公の行いによって、この数値が大きく変化してしまう。

**DATA 妖怪道中記**

メーカー/ナムコ
発売日/1987年4月

※…AC版の発売日

定価/一円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

バーチャルコンソールでPCE版の配信もある(617円)。FC版とPCE版はAC版との変更点が多いため、配信を利用するのがいいだろう。

映画『エイリアン2』の翌年に発売されたアクションシューティング

# エイリアンシンドローム



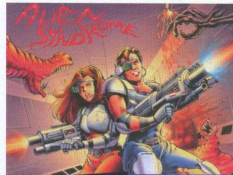

## 気持ち悪いけれど気持ちがいいゲーム



エイリアンに捕らわれた仲間を一定数助け出せばボスがいる部屋の扉が開く。ボスを倒せばステージクリアで全7ステージで1周クリアとなる。



武器は5種類存在し壁に設置された格納庫に接触することで変更可能。2人同時プレイでは異なる武器を持ち欠点を補い合える。







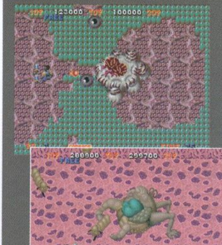



『エイリアンシンドローム』はセガから発売されたアクションシューティングで、異形の生命体との戦いが題材になっている。特筆すべきはその敵のデザインで、気持ち悪いのを通り越して何やら不思議な印象を受ける。また、それがセガ特有のパステルカラーで描かれているため、独特のシュールな世界観を作り出しているのだ。

ゲーム性はトップビューで操作系は8方向レバーにショットボタンが1つというシンプルな構成。目的は制限時間内に捕らわれた仲間を救助し、脱出することである。フィールドは当時としては広めだが、接触すると仲間の位置が表示されるマップが各所にある親切設計だ。同様に各所に設置されている格納庫に触れれば武器の切り替えができるため、その場に応じて最適な武器を選べる。一定数の仲間を救助すれば脱出口が開き、ボス戦に勝利すればステージクリアという流れだ。ステージ数は7つと少ないが制限時間が短いため、クリアのためにはマップを覚えることが何よりも重要であった。ちなみに1周クリア後はエンディングがあり2周目に突入する。

本作が発売されたのは映画『エイリアン2』の翌年であり、その影響を強く受けているのは明白である。しかし、そこで安易に映画とのタイアップをはからず、オリジナルのゲームを制作したことを評価したい。映画などの大物作品を原作としたゲームには得てして駄作が多く、版権取得だけで予算の大半を使ってしまったのではと思わせる。確かにタイアップものは宣伝効果が高いのであろうが、ゲームの本質を知るプレイヤーは知名度に騙されることはなく、ゲームの内容を正当に評価するものである。

### 異形の敵



本作の敵は全てエイリアンであり、その姿形はかなり特徴的なのだが、特にボスのデザインは秀逸。パステル調の画面にグロテスクな敵という組み合わせは実に シュールである。

### DATA エイリアンシンドローム

メーカー/セガ
発売日/1987年4月※

定価/―円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

**対応ハード**

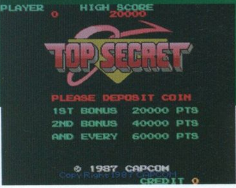
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

過去にセガ・マークⅢやゲームギアにも移植されている。移植度が高いのはPS2の『セガエイジス2500シリーズ』として発売されているものだろう。

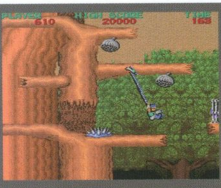
※…AC版の発売日

従来の常識を覆したワイヤーアクション

# トップシークレット




## スーパージョーの伝説の始まり


平地の左右移動以外はすべてワイヤーによるアクションで移動を行う。足場のない部分も振り子の原理を利用してワイヤーでジャンプ。

スクロールアクションが流行してからは、2ボタンでジャンプと攻撃をまかなう操作系のゲームが定番化していたが、1987年にアーケードに登場した『トップシークレット』は、その操作方法の概念を打ち破る画期的なものであった。

本作にはそれまで当たり前のように備わっていたジャンプボタンが存在せず、代わりにワイヤーガンを発射して足場や障害物にそれを引っかけて移動するという手段が採用された。その個性的な操作方法には慣れが必要で結果的に初見プレイヤーを即ゲームオーバーに追い込むハメになり、困惑させることになってしまった。だが、ゲームの難易度自体はそれほど高かったわけではなく、使いこなせるようになれば十分クリア可能なデザインであり、操作に慣れるほどプレイヤーは本作の虜になっていったのだ。


極めるととても楽しいが、ワイヤーを自在に扱えるようになるまでが試練のゲーム。なお、ワイヤーはアイテムを引き寄せたりもできる。

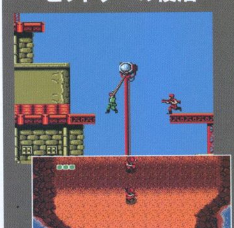
いずれにせよ独特のゲーム性であったため、当時のメディアでも酷評を掲載した記事もあり、評価が分かれる一作であった。しかし、時が流れてみれば本作の登場をきっかけにカプコンに新たな人気シリーズを生む結果となっていたのである。主人公の「スーパージョー」は、同社の『戦場の狼』で初登場したキャラクターだが、以降の作品でも作中において重要なポジションを担っている。なお、シリーズ化と述べたが、『トップシークレット』の題名が使われたのはファミコンで発売された次作『ヒットラーの復活 トップシークレット』までで、それ以降の作品に関しては元々の海外用タイトルであった『バイオニックコマンドー』で統一されている。また、本作以降の作品ではワイヤーアクションの他に「スーパージョー」を巡るストーリー性も見どころのひとつとなった。

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ヒットラーの復活 | FC |
| バイオニックコマンドー | GB |
| バイオニックコマンドー マスターD復活計画 | PS3･X360 |
| バイオニックコマンドー | PS3･X360 |




### ヒットラーの復活


翌1988年にはFC向けに『ヒットラーの復活 トップシークレット』が発売。ワイヤーアクションはもちろんストーリー性があり、『戦場の狼』風のアクションパートも用意されている。

## DATA トップシークレット

メーカー/カプコン
発売日/1987年3月

※…AC版の発売日

定価/―円

ダウンロード販売

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

PS2の『カプコン クラシックス コレクション』に本作の海外版が収録されている。また、海外ではPSPの『カプコン クラシックス コレクション』にも収録。

ベルトスクロールアクションを確立した功労作

# ダブルドラゴン




## くにおくんから ゲーム性が大幅進化

ベルトスクロールアクションの元祖が『熱血硬派くにおくん』であるならば、そのゲーム性を確立したのは同じテクノスジャパン開発・販売の本作『ダブルドラゴン』であると言える。当時は同ジャンルのゲームを「ダブルドラゴンタイプ」と称し（後にファイナルファイトタイプと呼ばれるようになるが）、まさしく本作はベルトスクロールアクションを代表するゲームであることが分かる。

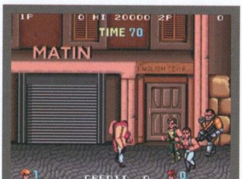
ここでベルトスクロールアクションの定義を再確認しておくと、1.画面が斜め上からの見下ろし視点である、2.横スクロールのゲームながら画面に奥行きがあり縦方向への移動が可能、3.前進することで敵が出現してスクロールがストップし、敵を全滅させると再び前進が可能になる、といったところだろうか。この他にもジャンプや投げの存在も条件に挙げられるが、この条件は満たしていない作品も多い（『ナイツオブザラウンド』や『天地を喰らう』など）。

本作は『熱血硬派くにおくん』に比べ、特に3のゲーム性が確立されており、まるで短いステージが連続するかのようにゲームが進行する。このテンポのよさが好評であったことに加え、敵を攻撃した時の爽快感や『くにおくん』譲りの多彩な攻撃手段が多くのプレイヤーを魅了したのである。また、『くにおくん』では敵の武器に悩まされたが、本作では敵の武器を奪ってプレイヤーが使用することが可能。その他にもフィールド上のアイテムを担いで敵にぶつけることができた。この武器を使用した攻撃は後の同ジャンルのゲームにも受け継がれていった。

このように本作の人気の原因には様々なものがあるのだが、難易度の低さも一役買っていることは間違いない。難しい操作なしで敵を殴っているだけで面白く、その場復活のためコンティニューでゴリ押しクリアも可能。そのため本作は上級者でなくともエンディングにたどり着ける、希有なアーケードゲームでもあったのだ。

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ダブルドラゴンII ザ・リベンジ | AC・FC・MD・PCE |
| ダブルドラゴン3 ザ・ロゼッタストーン | AC・FC |
| リターン・オブ・ダブルドラゴン | SFC |
| ダブルドラゴン | AC・PS |
| ダブルドラゴン アドバンス | GBA |
| ダブルドラゴン ネオン | PS3 |




彼女をさらわれた主人公が敵の本拠地に乗り込むというストーリー。体力制+残機制を採用し、2人協力プレイも可能だ。




数種類のザコ敵のほかに体が大きく耐久力の高い敵がおり、中ボスとしての役割を担っている。ちなみに自キャラの体力はステージクリアで全快。

### 敵の武器を奪う




敵をダウンさせると持っていた武器を落とす。この武器を奪って攻撃することが可能。また、フィールド上のドラム缶や岩をぶつけて攻撃することもできる。

### DATA ダブルドラゴン

メーカー/テクノスジャパン
発売日/1987年6月

※…AC版の発売日

定価/一円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 540円 |

同名の対戦格闘ゲームが存在することに注意。かつてXbox Live ArcadeでAC版の配信があったが現在は終了している。その他の配信はFC版だ。

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

## 肘打ちだけでも それなりに面白い




**肘打ちさえあれば**
主人公は様々な攻撃が可能だが、クリアのためには肘打ち以外使う必要がない。

前のページで本作の難易度は低いと書いたが、実は本作はある技の存在に気が付けば、さらに大きく難易度が下がってしまうのだ。その技とは肘打ちで、パンチボタンとジャンプボタンの同時押しで出すことができる。その威力は至って普通なのであるが、技が出るまでが早い、技の判定が非常に強い、技の判定が長く残り続ける、複数の敵を巻き込める、敵を必ずダウンさせる、といった特徴から万能とも言える性能を持っているのだ。極端な話をすれば、適当に肘打ちを出しているだけでラストステージまでは簡単に進めてしまうのだ。ただし、これでは本来のゲーム性がぶち壊しになってしまうのと、誰でも手軽に長時間プレイが可能なため店側にとっては迷惑な話で、結局は肘打ちが本作の寿命を縮めることになってしまった。

しかし、もしも肘打ちがなかったとしても、武器による攻撃がかなり有効で中ボスも武器があれば楽に倒せること、一度に出現する敵の数が少なく主人公の足が速いことから囲まれにくいなどの理由から、ある程度プレイに慣れればラストステージは目前である。ただし、最後に立ちはだかるトラップ地帯は凶悪で、肘打ちの有無に関わらずここが本作の最大の難所になっている。この難易度の落差は凄まじく、簡単にエンディングは見せられないという、制作者の執念が伝わってくるようである。

最後に本作の2人プレイに触れておこう。普通の横スクロールアクションではプレイヤーキャラが重なって見難い、一方のキャラが進まないとスクロールが止まってしまうなどの理由から2人同時プレイはあまり向いていない。しかし、本作は奥行きがあるためフィールドが広くキャラが見やすい、スクロールが止まった状態で戦うことが多いと、それらの理由を解決できている。そして、本作以降ベルトスクロールアクションと言えば多人数プレイが普通になっていったのである。




一定数の敵を倒すと前進を促され、次の敵が出現する。この仕組みがベルトスクロールアクションの基本となった。




**様々なアボボ**
中ボスアボボにはノーマルのほか、焦げ茶色のもの、モヒカン頭のもの、そして緑色のものがいる。

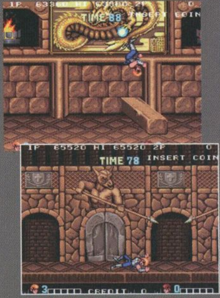



日本版（左）と海外版（右）のフライヤー。同じゲームながらイメージは大きく異なり、主人公の名前も違っている。



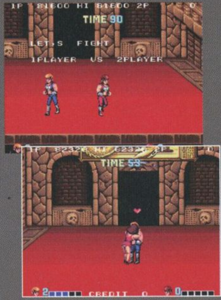

体力制を採用してはいるが特定地点への落下は即死扱いとなる。簡単なゲームなだけにつまらないミスは大きな後悔となる。

**最強の敵**




本作の難易度はかなり低いのだが、ラストステージのトラップ地帯だけは話が別。1コインクリアを目指すプレイヤーにとって、最後の壁として立ちはだかるのである。

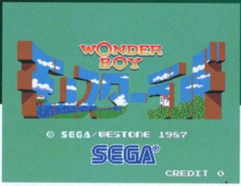
**勝者は1人**




2人協力プレイでゲームを進めていた場合、ラスボスを倒した後にプレイヤー同士の対戦が始まる。ここまで苦楽を共にした仲間だが、彼女からの祝福を受けられるのは一方のみなのだ

# シリーズの他作品とは全く異なったゲーム性を持つ

# ワンダーボーイ モンスターランド




## RPG要素を加え 傑作アクションが完成




主人公の少年を操り悪のドラゴンを倒すことが目的。初めは裸同然の主人公だが装備を入手することで外見的にも変化していく。




ボス戦も当然あり。かなり手強いものもいるが、重要なアイテムを持っていたり、ステージクリアに必須なことも多く避けては通れない。




ドラゴンのもとにたどり着き、遂に倒したと思った瞬間にその正体が現れる。当時のアーケードゲームとしては難易度が低めであった。

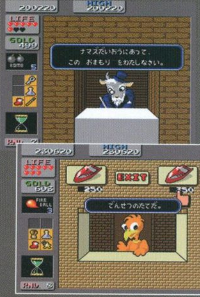
『ワンダーボーイ』はウエストンが開発しセガが販売したアクションゲームのシリーズ。その1作目はジャンプが主体の横スクロールアクションで、ファミコンに『高橋名人の冒険島』として移植され有名になった。シリーズ2作目である本作は前作のゲーム性を一新し、家庭用ゲーム機で人気となっていたRPGの要素を追加。その結果ストーリー性が強く、買い物なども楽しめる傑作アクションが出来上がったのである。

操作系は一般的な横スクロールアクションと同じく1レバー2ボタンでジャンプと攻撃に振り分けられている。また、特殊武器を持っていればレバー上で使用できる。操作は非常に簡単なため初心者でもすぐにゲームに慣れることが可能であった。そして本作で重要なのがキャラの成長要素で、一定の点数に到達するとライフの上限が最高で10まで増える。また、それとは別にアイテムの取得によってもキャラは強くなっていく。そのため、いかにゴールドをため、どのような順番で装備を整えていくかも攻略に非常に重要な要素であった。

全体的に難易度は低めで、謎解きも一度覚えてしまえばクリアの障害にはならない。また、フィールド上のゴールド出現ポイントでレバーを左右にガチャガチャ揺らすと、額の大きなゴールドが出現することがある。この裏技を使えば早いうちから強力な装備が購入できるため、難易度はさらに低下する。キャラの見た目も可愛らしく、装備によって外見が変わっていくのも楽しい。マニアから初心者にまでオススメできる優良ゲームなのだ。

本作は現在プレイしても面白いゲームなのは間違いないが、完全移植であるSEGA AGES 2500版はプレミア価格で取引されている。シリーズ全てが遊べるお得ソフトなのだが、いささか購入がためらわれてしまうのが何とも残念である。

### RPG的要素




ストーリー性が強く謎解き要素や通貨の概念も存在するため、アクションRPGに分類されることも多い。ただ、ゲーム性は限りなくアクションゲーム寄りである。

## DATA ワンダーボーイ モンスターランド

メーカー/セガ
発売日/1987年8月

※…AC版の発売日

定価/―円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

FC版『西遊記ワールド』とPCE版『ビックリマンワールド』はそれぞれ西遊記とビックリマンのキャラに差し替えられている。

# ブラックドラゴン




## 難しいけれども乗り越えれば面白い



ファンタジー世界を舞台としたサイドビューアクション。操作系はオーソドックスな1レバー 2ボタン。ジャンプと攻撃を駆使しドラゴンに立ち向かう。



フィールド上で石化させられている老人に接触することで情報がもらえたり、制限時間を増やしてもらえるなどの特典がある。



敵を倒したり老人からもらったりして貯めた資金を使いショップで買い物ができる。通貨単位はもちろんゼニーだ。

左ページの『ワンダーボーイ モンスターランド』と同じく、本作も買い物によってキャラが強くなっていく横スクロールアクションである。しかし、そのゲームの雰囲気には大幅な違いがあり、本作は筋骨隆々の男が主人公で、可愛らしいキャラとは無縁の世界観を持っている。また、カプコンのゲームらしく難易度は高めで、何度もゲームオーバーになりながら少しずつ学習していくのが好きなプレイヤー向けである。

操作系はシンプルな1レバー 2ボタンで、微調整のきかないジャンプや飛び道具による攻撃は『魔界村』を彷彿とさせる。ただ、プレイヤーに息をつかせぬような展開が多かった『魔界村』に対して、本作は強弱がハッキリしており、メリハリのついた難しさという感じである。また、本作には数々のトラップが存在し、初見のプレイヤーはほぼ間違いなくその餌食になってしまう。特に上空から突然落下してくる岩は、知らなければそうそう避けられるものではない。ただ、この岩を破壊すると大量の点数が入り、点数稼ぎの中心的存在になっているのは面白いところだ。

本作の難しさに対し多少批判的な文章になってしまったので追記しておくが、当時のカプコンのゲームは難しいのが当たり前で、それでも挑戦するプレイヤーは根性と腕に自信があるのが普通であった。そのため、難しいということはあまり問題にはなっておらず、逆に少しずつ攻略が進んでいくのを楽しみにしているプレイヤーが多かったのである。



## 陰湿なトラップ



本作の難易度を大きく上げる要因となっているのが数々のトラップ。炎が吹き出す、岩が落ちてくるなど初見ではかわすことが難しいトラップが多数仕掛けられている。

## DATA ブラックドラゴン

メーカー/カプコン
発売日/1987年8月

※…AC版の発売日

定価/一円

**ダウンロード販売**

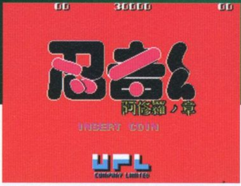
| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

PS3とXbox360のカプコンアーケードキャビネットで無料配信中。難易度の低いカジュアルモードも選択可能で未経験者も安心してプレイできる。

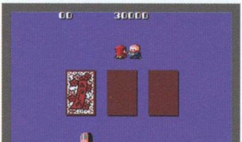
**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

# 忍者くん 阿修羅ノ章




## UPL制作の最後の忍者くん


1～3面はコースのセレクトが可能。しかし、ゲームスタートと同時に上写真の画面が出現しても、大半の人には分かってもらえなかったと思われる。

UPLを代表する人気アクション『忍者くん 魔城の冒険』の正統的続編である本作は、前作にはなかった新しいアクションをプラスし、特にマニア層から絶大な支持を得た。その人気は非常に根強く、未だに本作をアクションゲームの最高峰にあげる人もいる。

前作はステージクリア型のアクションで、高低差の大きな縦長のフィールドが特徴的であった。しかし、フィールドの形のバリエーションが少なく、ゲーム性がやや単調になるという欠点があったのもまた事実。そこで本作は高低差の少ない横スクロールの平原ステージや、ジャンプというシリーズ最大の売りであるアクションを封じた水中ステージなど、バリエーションに富んだフィールドを用意し、ゲーム性に変化をつけることに成功している。

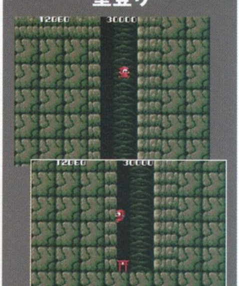

基本的なゲーム性は前作を踏襲している。複数の武器を場面に応じて使い分けることが可能。また、坊主めくりも健在だ。


水中を進んでいくステージも存在。水中ではジャンプができずに敵との接触=ミスになる。また、武器は刀に固定されている。

しかしこれらの変更がプレイヤーに評価される前に本作は重大な問題に直面する。それは、本作の難易度が高すぎて初心者離れを引き起こしてしまったことである。特に新アクションである壁登りはコツを掴むのが難しく、多くのプレイヤーが挫折してしまったのだ。また、それとは別に上級者のプレイ時間が長すぎるというのも問題となった。これはプレイヤーにとっては嬉しいことであるが、ゲームセンターの経営者側からすると大きな問題になるのだ。この両極端な仕様から、本作はマニア御用達のインカムの上がらない台という烙印を押されてしまった。こういった問題から本作は評価の高さとは裏腹に出荷数が少ない（メーカーがマイナーということも大きいが）。そして、そのことがなおさら本作のマニア向けゲームというイメージに拍車をかけているのだ。

ちなみに本作にはバージョン違いの基板がいくつか存在している。これは社長が資金繰りの問題でロケテスト用のロムを量産してしまったことや、バグの修正バージョンが出回ったことによるものである。

### 壁登り


本作の新要素としてジャンプを使用した壁登りがある。壁に接触する瞬間に逆方向にジャンプするのがコツだがなかなか難しい。初心者はボタン連打でよじ登るのもいいが爽快感が薄い。

## DATA 忍者くん 阿修羅ノ章

メーカー/UPL
発売日/1987年4月
※…AC版の発売日

定価/―円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

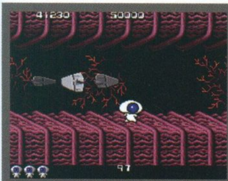
かつてファミコンとMSX2に移植されたことがあるが、ハードの性能上完全移植にはほど遠い。配信されているのもこのファミコン版だ。

## UPLの方向性を決定づけた奇ゲー

# ミュータントナイト




### 出荷本数は少なく 基板は貴重品


主人公であるミュートロンくんを操作してゴールまで進めばステージクリア。主人公の当たり判定が大きく難易度の高いゲームだ。


ジャンプボタンを連続して押すことで空を飛べる。しかし、着地時にスキができるなど、ここでも一筋縄にはいかない。


UPLのゲームではお馴染みのミニドラゴンも登場し、敵を攻撃してくれる。同キャラは『アトミックロボキッド』などにも登場している。

左の『忍者くん』シリーズがUPLの表の顔であるならば、本作『ミュータントナイト』は裏の顔を代表するゲーム。その奇っ怪なキャラはマニアを唸らせ、ライトゲーマーには拒絶された。しかし、代表作であるはずの『忍者くん』は『阿修羅ノ章』以降UPLからのリリースが途絶えジャレコのものとなり、本作の後UPLには変わった毛色のゲームが増えていく。そして、その結果としてUPLはマニア御用達のメーカーとして認知されるようになっていったのである。

本作の主人公ミュートロンくんは巨大な頭に1つ目で手足が短い2頭身。間違いなく一般受けしない外見をしている。本作の目的は彼を操作して各ステージにある出口にたどり着くことで、ミュートロンくんは目から弾を出して攻撃し、ジャンプとその連続による空中浮遊が可能である。難しい操作やルールは存在せずシンプルなゲーム性なのだが、如何せん敵も味方も当たり判定が巨大で接触=ミスという事態が多発する。そのため、本作の難易度は非常に高くなっている。

そして、あまりに個性的すぎる主人公のパワーアップも忘れてはいけない。特にミュートロンくんの巨大化は一見の価値があり、無敵となり敵を蹴散らして進んでいく様は迫力満点。キャラの異様な造形が一際目を引く演出だ。また、これらのアイテムは制限時間で管理されており、ミスした場合やステージをクリアした後でも、時間以内であればその効果が発揮されるようになっていた。

ちなみに本作のキャラが異様に巨大なのは、『忍者くん 阿修羅ノ章』でキャラが小さいことを批判されたためだという。また、本作以降個性的なゲームが発売されたのは、多くのゲームの開発に携わっていた藤沢勉氏（故人）の意向であるが、大手メーカーと同様なゲームを作っては適わないという理由もあったのであろう。

### パワーアップ


アイテムを取れば分身・巨大化などの効果が発揮される。特に巨大化は完全無敵で見た目も大迫力。ちなみにこれらの効果は時間制で、ミスした場合でも効果は引き継がれる。

## DATA ミュータントナイト

メーカー/UPL
発売日/1987年12月

定価/──円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

他ハードへの移植は一切行われておらず、今後もその可能性は極めて薄いと思われる。そもそもUPLが倒産しているため権利の所在すら不明である。

# ロックマン




## 本作を機にCSソフトにも力を入れ始めた

1987年にもなると、ファミコンに続々とサードパーティーが参入し、アーケードを主戦場にしていたソフトメーカーも揃ってファミコン用タイトルを発売していった。アクションゲームを主体に製作していたカプコンも例外ではなく、『魔界村』『戦場の狼』などアーケードで人気を博したタイトルをファミコンに投入しており、家庭用ゲーム機に本腰を入れ始めていた。

そんな折、同社はファミコンオリジナルタイトルの開発も進めており、『魔界島』（アーケードの『ひげ丸』の大幅アレンジではあるが）やアーケードの麻雀ゲームを彷彿とさせる専用コントローラを同梱した『井出洋介名人の実戦麻雀』など個性的な作品を発売していった。

そして、王道のアクションゲームとして開発されたのが本作『ロックマン』である。この時期既にバンダイなどの版権モノに強いメーカーがアニメや漫画の人気作品をゲーム化していたが、カプコンはその道を選ばなかった。とはいえ、当初は同社も上層部が版権モノを発売しようと考えており、「鉄腕アトム」が題材の候補に挙がっていた。しかし、プロデューサーが上層部の意向を押し切り、オリジナルデザインの硬派なロボットアクションゲームを制作したのである。

その構図は正義の主人公ロックマンVS悪の親玉Dr.ワイリーというもので、ワイリーが送り込んだ刺客と対峙していくという典型的なロボットアニメのストーリーを、そのままゲームに移植したかのようなコンセプトとなっている。同社のヒット作の多くに関わっている稲船敬二氏が手掛けたキャラクターデザインも、ファミコンのメインターゲットであった低年齢層に非常に親しみやすいものになっていた。ちなみに発売前は『ロックマン』の他に「レインボー戦士ミラクルキッド」というタイトル名の候補があった。

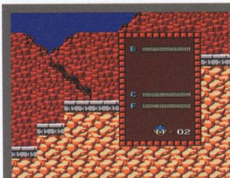
### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ロックマン2 Dr.ワイリーの謎 | FC･PS |
| ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!? | FC･PS |
| ロックマン4 新たなる野望!! | FC･PS |
| ロックマン5 ブルースの罠!? | FC･PS |
| ロックマン6 史上最大の戦い!! | FC･PS |
| ロックマン7 宿命の対決! | SFC |
| ロックマン8 メタルヒーローズ | PS･SS |
| ロックマン9 野望の復活!! | Wii･PSN･XBLA |
| ロックマン10 宇宙からの脅威!! | Wii･PSN･XBLA |

※ナンバリング作品のみ PSN=PlayStation Network XBLA=Xbox Live Arcade

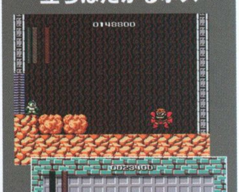



ステージ&ボスを選べるので攻略順序をプレイヤーが決められるのがシリーズの特徴。ただし、選択によっては攻略難度が上がる。



ボスを倒せばその能力を使えるというのも『ロックマン』シリーズの特徴である。どの能力をどこで使うかを考えるのも攻略のポイント。

### 立ちはだかるボス




ガッツマンは元々は土木作業用のロボットであった…といったように、1作目からボスにも設定が付けられている。戦闘に関してはゴリ押しが通じない相手もいるので厄介だ。

## DATA ロックマン

メーカー/カプコン
発売日/1987年12月17日

定価/5300円

※…FC版の発売日・FC版の定価

**対応ハード**

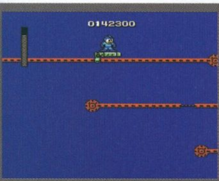
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | **FC ファミリーコンピュータ** | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | **PS プレイステーション** | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

PS版は追加要素があり、ゲームアーカイブスの配信はこちら。バーチャルコンソールでは多くのシリーズ作が配信されている。

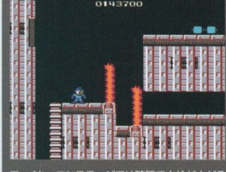
## 売上げは伸びなかったが 媚びない難易度で人気に



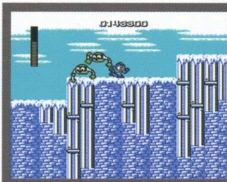
**道中も難所の連続**
落ちたら一巻の終わりという気の抜けない場面が続くガッツマンステージ。

『ロックマン』の印象的な点といえば、やはりプレイヤー側に選択権があるステージ構成である。当時は決められたステージを順番通りに攻略していく類のゲームが大多数を占める中、プレイヤー自らステージ&ボスを好きな順に選んで攻略できるシステムは非常に画期的であった。

後の作品に受け継がれた特徴でいうと、倒したボスの能力をラーニングし、特殊武器として使用できるという点がある。これはロボット同士の戦いであるコンセプトを上手に活かしており、当時では目新しいシステムであった。鳴り物入りで登場した割りには、残念ながら1作目はセールス的には振るわなかったものの、子供心を掴むには十分な要素を備えたゲームであったことは確か。以降、本シリーズがカプコンの代表的なアクションゲームに数えられている事実が、それを物語っている。



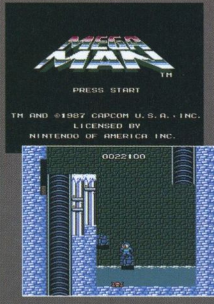
ファイヤーマンステージでは随所で火柱が上がる。接触すればロックマンの体力はガリガリ削られるがアイスビームで凍らせることも可能。



足下がツルツル滑る上に雑魚の猛攻も容赦ないアイスマンステージ。マグネットビームが欲しい点滅ブロック地帯も難しい。

そのいまひとつ人気が出なかった理由としては、アクションが苦手なファミコンユーザーにとっては凶悪とも取れる難易度の高さがあったといえるだろう。一応、どのステージから挑んでも攻略は可能であるが、ステージによって難易度の高低差が激しく、エレキマンやアイスマンステージなど、素の状態での突破が厳しい箇所が存在。当時の子供達の前に分厚い壁として立ちはだかった。また、ボスの能力とは別にアイテムとして取得するマグネットビームを所持していないと、終盤のワイリーステージで先に進めず詰むという理不尽とも思える現象も起こった。さらにボリュームの割にパスワードによる再開がないなど、時間に制約があり、通しで攻略できない子供にはキツい足枷があった。とはいえ、マイナス要素ばかりが目立つ作品では決してなく、じっくり腰を据えて遊べば攻略しがいのあるゲームであることは疑いようがない。そして、骨のあるゲーマーには、この難易度の高さが好評ですらあったのだ。

**MEGA MAN**




海外では『MEGA MAN』のタイトルで発売されており、人気タイトルの1つになっている。国内では未発売のDOS版もあり、ゲーム内容も本作とは異なる5ステージの構成となっている。

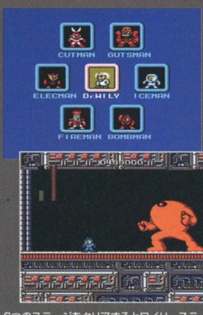


**しつこい雑魚**
耐久力のある雑魚が多く、スクロールバックすると復活するのがまたつらい。



足場に配置された敵にじわじわ体力を減らされるエレキマンステージ。進行を阻害されないようローリングカッターで削ってしまうのも手。

**ワイリーステージ**




6つのステージをクリアするとワイリーステージに移行。いよいよ終盤である。しかし、最初に登場するボス、イエローデビルの強さは尋常ではなく心が折れるプレイヤー続出。

ゼルダシリーズの中で異色の存在

# リンクの冒険




## 前作とは打って変わった横スクロールアクション



前作でトライフォースとゼルダ姫を奪還したものの、ハイラルは荒廃のまま。そこでリンクはインパに初代ゼルダ姫の元に案内され…。

是非はさておき、自社の作品ばかりが当たるという状況で2年目を迎えた任天堂のディスクシステム。この年からサードパーティーでも力の入ったタイトルが発売されるようになったが、任天堂はローンチで大ヒットを記録した『ゼルダの伝説』の続編を投入。それが『リンクの冒険』である。

国内では約167万本、世界で約438万本の売上げを樹立しているものの、シリーズの中でもマイナーな存在として位置付けされている本作は、前作から数年後を描いた直接の続編ながらゲームスタイルが大きく異なっている。そのため、シリーズの中で異端的な作品になっており、ファンからの評価も芳しくない。


マップを移動する際はRPG風の見下ろし型視点に切り替わる。ここから神殿や各施設を目指してゲームを進めていく。

見下ろし型の視点はマップ移動の際のみに切り替わるシステムで、基本は横視点のアクションが主体。このアクション面はシリーズの歴史の中でも異色であり、ゲーム性的には別物と言っていいものだが、そこは任天堂だけにしっかりと作り込まれている。

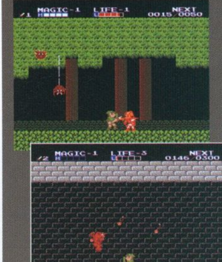
本作も他のシリーズ作品同様にリンクの剣技を主武器とし、ハイラル各地の神殿を巡りトライフォースを開放するのが目的となるのだが、横視点ならではの表現力を活かし、攻撃と防御に上下の概念を設けているのが特徴となっている。さらに、アクション色を強く主張しているためか、リンクのステータス関係はライフと残機制の両方を採用している。また、成長要素に関してはお馴染みのハートの器でライフを増やす方式ではなく、一定の経験値が貯まるとLIFE・MAGIC・ATTACKの中からプレイヤーが強化したいポイントを自ら決定することができるシステムである。



レベルアップは最高8段階まで。どのステータスを伸ばすかはプレイヤーに委ねられるが、バランスを考えたい。

総評として地味に厄介なジャンプアクションとボスの強さを考慮すると難易度的には従来のシリーズよりも高めであるといえるが、よほどアクションが苦手でなければクリアは十分可能である。

### 剣技が熱い



前作の剣アクションも面白いが、横スクロールで展開する本作のそれもコントローラを握る手に力が入る。各ボスが強力なので、弱点を突く立ち回りが要求される。

### DATA リンクの冒険

メーカー/任天堂
発売日/1987年1月14日

定価/2600円

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

オリジナルはファミコンのディスクシステムで発売。後にゲームボーイアドバンスのファミコンミニシリーズとして移植されている。

※…FC版の発売日・FC版の定価




# 火の鳥 鳳凰編

## 我王の冒険

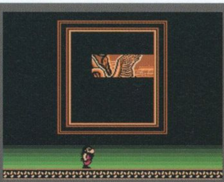
### デカ鼻が特徴的な彫師の我王が主人公



下+Bボタンで瓦を作ることができる。なお、瓦はMAXで99個までストック可能。敵を倒した際に出る瓦を取れば+1、アイテムで+10。



「大和」(全8面)「来世」(全5面)「太古」(全3面)の合計16面。各時代はワープゾーンを利用して行き来できる。

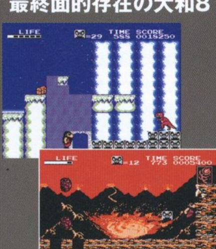

ステージクリアで彫刻のかけらを入手。全て集めることでエンディングとなる。なお、ステージのラストにはボスが待ち受けていることも。

80年代初頭の時点で既にアーケード、MSX市場に参入しており、ファミコン参入前から実力と人気の双方を兼ね備えていたコナミ。ファミコンのサードパーティとなった直後から良質のソフトを次々に送り出したのも当然の結果と言える。ファミコン終焉以降も同社は様々なハードで数々のヒットゲームを作り続けることになるわけだが、特にファミコン市場においては独自のチップを開発してファミコン自体の性能を押し上げるなど、サードパーティとして果たした役割は大きい。

そのコナミがファミコン参入からまだ日が浅い1986年に発売したのが本作である。タイトルから容易に想像できるが、本作は手塚治虫の同名漫画および劇場アニメを原作に持つ。といっても、その内容はおよそ原作とはかけ離れており、主人公の我王が帝からの命で火の鳥の彫刻を造るという設定は本作オリジナルである。ただ、こういった原作の改変はこの時代には珍しくも何ともなく、同社の他ゲーム『グーニーズ』や『キングコング2』でも、申し訳程度に原作要素が入っている程度であった。反面、パッケージには原作のイラストがデカデカと描かれており、そのギャップも面白い。

肝心のゲーム内容は、彫師である我王がノミを武器に、「大和」「来世」「太古」という3つの時代を行き来しながら、散り散りになった火の鳥の彫刻を集める旅に出るというもの。ノミは敵を倒す際に使用するのはもちろん、岩や氷などの障害物を破壊するという要素も兼ね備えている。また、我王にはこのノミを使って瞬時に瓦を作り出す能力も。転落死は残りライフにかかわらず一撃死となるが、瓦でとっさに足場を作ることでこれを回避することも可能と、コナミらしさ全開のゲーム性だ。単なるアクションゲームにとどまらない点がコナミの開発力の凄さ。なお、エンディングで流れるのは劇場版主題歌のサビ部分。火口から飛び立つ火の鳥の姿は、FCとは思えないほど幻想的である。

### 最終面的存在の大和8



最難関となる大和8は専用のグラフィック&BGMが用意された最終面的扱い。太古3からのみワープでき、場所も非常に分かりづらい。

### DATA 火の鳥 鳳凰編 我王の冒険

メーカー/コナミ
発売日/1987年1月4日

定価/5300円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

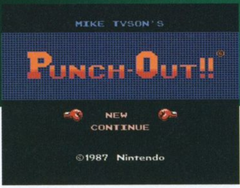
手塚治虫氏の漫画が原作であり、移植や配信の実現は難しいであろう。幸いにして中古ソフトは安価に購入することができる。

対応ハード

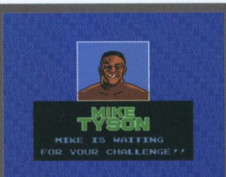
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

## 伝説のハードパンチに耐えられるか

# マイクタイソン パンチアウト!!



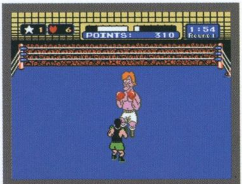

### 世界チャンピオンへの道は険しい




本作を存じない方はプレイヤーがタイソンとなり相手と闘うゲームだと思われがちだが、実際には彼を倒すのが最終目標のゲームである。

全盛期は史上最強と謳われた元ヘビー級王者マイク・タイソンと任天堂がタッグを組んだのが『マイクタイソン・パンチアウト!!』。

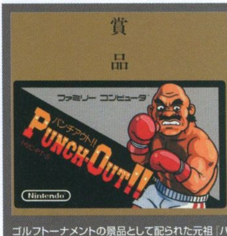
元となっているゲームはアーケードの『パンチアウト!!』であり（詳細はOLD GAMERS HISTORY Vol.5に掲載）、ファミコン向けにアレンジを加えた移植になっている。そしてそのうえで当時無敵の強さで世界中を魅了したマイク・タイソンとのタイアップを実現。当時は本人が出演したTVCMも流れていた。ただし、主人公は彼ではなく、リトル・マックというキャラを操作して敵を倒していき、最終的に世界チャンピオンであるマイク・タイソンに挑戦するという内容になっている。




プレイヤーにはスタミナと必殺技であるアッパーの数値があり、消費に注意する必要がある。無闇にパンチを繰り出すのは危険。

ラスボス故にタイソンの強さはパンチ一発で床ペロ状態となるほどに圧倒的でハンパではないのだが、そこに辿り着くまでにはやたらにバカデカく（主人公が小さいともいえるが）一癖も二癖もある強敵を撃破しなければならない。

体格やパワーの差を埋めるにはテクニックというわけで、基本戦術はスウェーやダッキングでパンチをかわしまくり、隙を見てカウンター攻撃…がセオリーである。しかし、タイミングを見誤ると強烈なラッシュで瞬く間にボコボコにされるので、避けるタイミングをマスターする一種の覚えゲーであり、攻略には反射神経も試された。派手な爽快感はないが、とてもよくできており、タイアップモノにありがちな危険な匂いはしない。




ゴルフトーナメントの景品として配られた元祖『パンチアウト!!』にはタイソンは登場しない。




### 芸の細かさが目立つ







インターバル中の表情でダメージの度合がわかるようになっているほか、トレーナーのドック・ルイスからアドバイスも聞ける。さらにセレクトを押せば1回だけスタミナも回復する。

## DATA マイクタイソン・パンチアウト!!

メーカー/任天堂
発売日/1987年11月21日

定価/5500円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

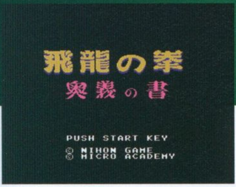
| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

Wiiでリメイク版が発売されている。配信版と景品版ではマイクタイソンが登場しない。タイソンと戦いたければ中古ROMカセットを購入しよう。

心眼システムで格闘技の迫力を見事に演出

# 飛龍の拳

## 奥義の書




### 一時代を築いた格闘アクション



道中では雑魚を一定数倒すことで牙龍獣士と呼ばれるボスが出現。これを倒せばパワーアップパネルが出現し、5個集めることで試合へ進める。

意外に思われるかもしれないが、『飛龍の拳』シリーズはファミコン（FC）版が原点ではない。FC第1作目『飛龍の拳 奥義の書』のベースになっているのは、1985年に登場したアーケード（AC）用格闘ゲーム『北派少林 飛龍の拳』。ちなみにFC版1作目の発売まで、開発元であるカルチャーブレーンは日本GAMEという社名であった。なお、カルチャーブレーンを代表するもう1つの作品『スーパーチャイニーズ』シリーズも、本作同様にAC版が原点となっている。

というわけで本作はACからの移植作であり、登場キャラや一部音楽などはFC版へと受け継がれている。なお、AC版では1対1の純粋な格闘シーンのみであったが、FC版には道中と呼ばれる横スクロールアクションが追加。また、新規ストーリーも書き下ろされ（そもそもAC版にはストーリーがほとんどない）、以降はこのFC版のストーリーがベースとなって、多様なハードでシリーズ作品が展開していく。本作を含めたFC3作品については概ね評価が高く、名作の呼び声も高い。



道中の龍神像にパンチかキックを当てると、ゲームの説明や様々な効果を発揮するアイテムが出現することがある。

シリーズ最大の特徴は何と言っても「心眼」と呼ばれる独特のゲームシステム、これに尽きる。相手に○が表示されたら攻撃、その逆なら防御。○の位置は次々に入れ替わるので、一瞬の油断が命取りになりかねない。心眼システムによって格闘技特有の緊張感とスピード感溢れる試合展開を見事に再現しているのだ。なお、相手にダメージを与え続けていくことでKOゲージが溜まっていき、100%に達すると「闘気」、もしくは一撃必殺奥義「飛龍の拳」が使用可能となる。ちなみに本作の場合、この飛龍の拳が連発できてしまうので、少々バランスに難がある。

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| 北派少林 飛龍の拳 | AC |
| 飛龍の拳Ⅱ ドラゴンの翼 | FC |
| 飛龍の拳Ⅲ 五人の龍戦士 | FC |
| 飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ | FC |
| 飛龍の拳スペシャル ゴールデンファイター | SFC |
| SD飛龍の拳 | SFC |
| バーチャル飛龍の拳 | PS |
| 飛龍の拳ツイン | N64 |
| SD飛龍の拳伝説 | N64 |

※据え置きハードで発売のもの



○が自分の位置に表示された場合は対応する十字キーを押してガード、相手に表示されたら十字+AorBで攻撃が行える。これが心眼システムだ。



続編ではともに戦う頼もしいキャラも、初代ファミコン版ではいずれも主人公・龍飛の対戦相手。なお、続編とは設定が大きく異なるキャラも。

### DATA 飛龍の拳 奥義の書

メーカー/カルチャーブレーン
発売日/1987年2月14日

定価/5500円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

非常に多くのシリーズ作が発売されているため、購入時には間違えないように注意したい。中古価格はシリーズを通して安めである。

## 和風的世界観にのめり込む

# 月風魔伝



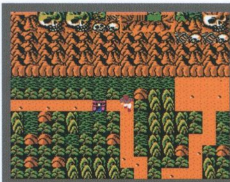

### ナムコのアノ作品がチラつくものの…




メインのアクションパートは横スクロールで展開。剣をグルグル回して攻撃するのが印象的。アイテムを入手すれば手裏剣などでも攻撃可能。

『月風魔伝』はコナミ製作・発売の多彩な要素を詰め込んだアクション作品。純和風ファンタジーともいうべきか、タイトルの通り「和と魔」を融合させ独特の世界観が味わえる秀作である。

しかしながら、この作品。現在のようにネットが発達し、モラルハザードに触れるような事案がユーザーの声などの鋭い指摘で拡散的に広がる世界では、訴訟問題などの大事になっていたであろうゲームなのである。というのも、当時をタイムリーに過ごした世代ならご存じの方も多いと思うが、



フィールド画面はトップビュー。鳥居の中に入ったり、骸骨などに接触するとアクションパートに移行する。

本作は前年にアーケードで稼働していたナムコの『源平討魔伝』と類似している部分が多数あり、両タイトルをプレイしたことのあるオールドゲーマーからは度々取り沙汰される作品なのである。包み隠さずに表現すれば完全に模倣であるわけで、事実発売から十数年後にとあるゲーム誌でそれを認める記述が掲載されている。

勢いだけでどうにかなってしまう時代だったからこそのお話…ではあるのだが、本作は『源平』の類似品とツッコまれて終わる作品ではなかった。ファミコンではイチ早く大容量（当時としては）のソフトに着手していたコナミだけに、見下ろし型のマップ画面・横スクロールのアクションパート・3Dダンジョンといった多数の要素を詰め込むことに成功し、成長要素を絡めた絶妙のゲームバランス、良質なBGM

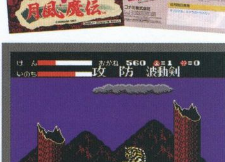



単純なアクションではなく、ストーリー性があり、イベント類も豊富なのが本作の特徴。探索やアイテムコレクトの楽しみもある。

等々…その質にもこだわるという希有な良ゲーとして認められたのである。是非は別として当時のスタッフの名誉のために言わせてもらうが、この時代、模倣に失敗してコケたゲームも山程あったのである。

なお、皮肉なものでモデルとなった『源平討魔伝』の方はファミコンに移植する際、高品質すぎた元祖アーケード版の出来を再現できず、世界観とキャラを使用したボードゲームと化してしまった。




邪鬼を倒すと鬼面符が入手できる。動きを見切れば攻略は難しくないが、画面の左右に行きすぎるとフィールドに出てしまうので注意。

### DATA 月風魔伝

メーカー/コナミ
発売日/1987年7月7日

定価/4900円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

国内のみでの販売、続編・移植はなしという孤高の存在であったが、現在ではWiiと3DSで配信中。中古ROMも安めで入手しやすい。

## エスパーの少年が本の中の世界を救う

# エスパードリーム

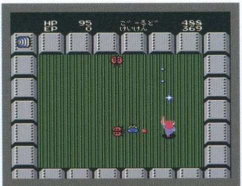



### 名作とまではいかないが安心して楽しめる一作



エスパーの主人公が本の中の世界を舞台に戦う。敵はフィールド上で足跡の形で表示され、接触すると戦闘に突入する。

任天堂が肝いりの周辺機器であるディスクシステムに力を入れていたこの時代、それに応えるようにコナミからは専用ゲームが多数発売された。これにはROMカセットよりも生産が早くコストが安かったこと、そのために生産本数の規制が緩やかだったことが理由だと思われる。この年コナミはファミコンで20本のゲームを発売しているが、このうち11本がディスクシステム用である。これだけのゲームを制作していると必然的に手が回らなくなり、雑なゲームが増えそうではあるが、当時からコナミのディスクシステム用のアクションゲームはハズレがないと評判であった。



主人公の武器はウォーターガンやピストルといった飛び道具。敵は固めで連射機能が必須だ。また、超能力で攻撃や回復なども可能である。

その評判に違わず本作も良質なアクションとして高い評価を得ている。世界観がSFであり主人公がエスパーというのも当時は新鮮であったし、セーブが出来るというディスクの特徴を活かし、長く遊べる点も好評であった。ただ、RPGとしてはストーリー性が薄く、謎解き要素などもほとんど存在しない。アクションゲームとしては爽快感がないといった否定意見も存在している。また、敵の耐久力が高く、倒すために相当な連射を強いられるのも少々辛かった。




### シリーズ作品

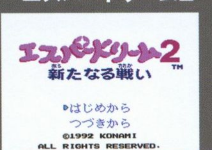
| エスパードリーム2 新たなる戦い | FC |
|---|---|



村では情報収集や買い物などが可能。ジャンル的にはアクションRPGに分類されることが多いが、かなりアクション寄りのゲーム性だ。

しかし、こういった問題点は多かれ少なかれどのゲームにも存在しているもの。全体的な完成度は当時のゲームの中でも高い方であった。また、この時代のコナミの特徴としてサウンド面の充実があり、本作のBGMも素晴らしいものになっている。

### エスパードリーム2






ファミコン末期にROMカセットで発売された続編。すでにスーパーファミコンが発売されていた時期の発売であったため、注目度は低くマイナーゲーム化してしまった。

## DATA エスパードリーム

メーカー/コナミ
発売日/1987年2月20日

定価/2980円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

他ハードへの移植は実現していない。ディスクシステムのゲームゆえに入手しづらいのが難点だが、配信を利用すれば気軽に遊べる。

ポケットザウルスのヒットと名人ブームから生まれた

# ポケットザウルス
## 十王剣の謎




### プロゲーマーは当時の子供の憧れだった



恐竜の姿に変えられてしまった橋本名人が主人公。ジャンプと武器のブーメランを駆使して進んでいくサイドビューアクションだ。

プロゲーマーなど夢のまた夢であった1980年代、ゲーム業界に突如として名人を名乗る人間が登場した。名人と言えばその分野における最高峰の人物である。当時ゲームに熱中していた子供達はこの名人に憧れ、日本一ゲームが上手い（はずの）人物として畏敬の念を抱いたのである。読者の方々も知っての通り、初めに名人を名乗ったのはハドソンの高橋利幸氏であるが、その知名度の広がり具合と影響力の大きさから各メーカーもゲームの宣伝に名人を利用し始める。こうして各社に名人が乱立する時代がやってきたのである。



パワーシールドを取得すれば体力が全快し、主人公がスーツを身にまとう。この状態ではブーメランの性能がアップする。

前述の高橋名人のほかに同じくハドソンの（途中からフリーに）毛利名人、テクモの辻名人、ナムコの河野名人、コナミの尾花名人、タイトーの服部名人などなど、その多くはメーカーの広報や営業担当の社員であり、自社のゲームの宣伝のために名人を名乗らされていた。

そんな数々のファミコン名人の中で、



パワーカプセルに乗るとシューティング面がスタート。ゲーム性に変化をもたせようとした工夫は買うが正直なところ出来はイマイチだ。



ステージの最後はお約束のボス戦。上写真のステージ1のボスは激弱だが、その後のステージボスはかなり歯ごたえがある。

本作はバンダイの橋本名人をモチーフとした恐竜ハシモトザウルスを主人公としたゲーム。同社から発売されていた文具「ポケットザウルス」を題材としたゲームである。橋本名人は派手なフレームのメガネがトレードマークであったが、その特徴は本作にも活かされている。また、本作はポケットザウルスの他に徳間書店の「ファミリーコンピュータMagazine」ともタイアップしており、誌上で募集されたアイデアをゲームに組み込んでいた。

余談だが橋本名人はバンダイを退社後、ゲームの制作会社を設立。同社はその後スクウェアの子会社となり、橋本氏もスクウェアへ移籍。現在はスクウェア・エニックス・ホールディングスの専務執行役員となり、日夜業界の発展に勤しんでいる。



ポケットザウルスとはバンダイから発売されていた恐竜型の文房具。その人気からアニメ化されたり本作の様にゲームにもなった。

### DATA ポケットザウルス 十王剣の謎

メーカー/バンダイ
発売日/1987年2月27日

定価/5500円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | **FC ファミリーコンピュータ** | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

他ハードへの移植は実現しておらず今後も可能性は低いだろう。ただし、中古カセットは箱説なしなら安価に入手可能である。

野菜と虫の果てしなき戦い

# キックチャレンジャー エアフット

## 野菜の国の足戦士




### ウンコを取れば虫が逃げていく



足の生えたトマトが主人公。トップビューの画面が印象的で独特の操作感が楽しいゲームだ。また、敵へはキックで攻撃が可能。



地面の障害物の一部はキックで破壊でき、その際にアイテムが出現することがある。中でもタイアップであるナイキのスニーカーが光る。



敵からダメージを受けるとトマトがしぼんでいくがアイテムで回復が可能。また、水などへの落下は一撃死になってしまう。

ファミコン初参入作『元祖西遊記スーパーモンキー大冒険』で伝説を作ったバップは、その後もクセのあるゲームを制作し業界をにぎわせた。そんな要注意メーカーであるバップが唯一ディスクシステム用に発売したのがこの『キックチャレンジャー エアフット 野菜の国の足戦士』である。

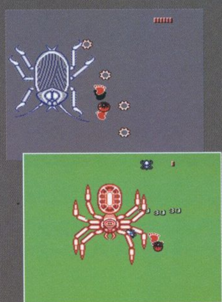
右のフライヤー（チラシ）を見てもらえば分かる様に、本作の主人公は足の生えたトマトで、その足にはナイキのスニーカーが光っている。これは正式なタイアップで、ゲーム中でもパワーアップアイテムとしてナイキのスニーカーが登場する。そして、主人公のそばには全人類の嫌われ者であるあの虫が描かれており、そのそばには空をブンブンと飛び回る害虫の姿もある。そう、本作の主人公はトマトだが敵は一貫して虫ばかりなのだ。

ジャンルは当時一般的であったサイドビューアクションかと思いきや、前へ前へと進んでいくトップビューアクション。上から見たトマトの丸い頭に2つの足が自己主張をしている。実はプレイヤーが操作をするのはこの足の部分のみで、左右交互に前に出せば前進し、キックによって攻撃も可能。初めは上手く動かせずにもどかしいが、意外に慣れるのは早くだんだんとクセになっていく。また、フィールド上では高低差も再現されており、坂道を登る際のズルズルと滑る感じはなかなかリアルである。

似たようなゲームが氾濫していた当時に本作の個性的なアイデアは輝いており、マイナーながら素晴らしい作品だと評価できる。




### ボスも虫



本作の敵は全て虫なのだが、ボスはその中でも特に人から嫌悪されているものが選ばれている。2面のボスはまさかの巨大ゴキブリで、これらの敵にもキックのみで立ち向かう必要がある。

### DATA キックチャレンジャー エアフット 野菜の国の足戦士

メーカー/バップ
発売日/1987年11月20日

定価/3300円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | **FC ファミリーコンピュータ** | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

ディスクシステムのゲームであるため、やや入手しにくいところがある。中古ソフト販売店を探すよりオークションサイトを探す方が手っ取り早いだろう。

## スター街道というストーリーが微塵も感じられない激ムズアクション

# 花のスター街道




### 理不尽さが目立つ イライラアクション



2人の主人公を1つのコントローラーで操作する。残機はそれぞれ別個に用意されており、どちらかが0になればゲームオーバーだ。



十字キーの上下で2人のキャラの距離を変えられる。写真のように足場の狭い場所も多く、難易度がかなり高いゲームである。



唯一の攻撃方法である音符（カリスマ波）を当てたあと、2人のキャラで敵を挟むとアイテムが手に入る。これを知らないとクリアは不可能だ。

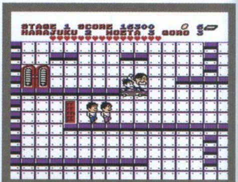
勘が鋭い方であれば本作を知らなくても、そのタイトルから何となくヤバさを感じ取ってしまいそうなゲーム、それがこの『花のスター街道』である。ファミコンブームに乗って参入した他業種のメーカー、とても再現できそうにない過大なストーリー、派手で大げさな広告と、どれをとってもきな臭い匂いが漂う。しかし、それらを逆に考えてみよう。大手レコード会社が総力をあげて開発したニューアクション、壮大なストーリーをハードの限界まで再現、豊富な予算で広告まで抜かりなし…。もしもこの仮定が実現していたら歴史に残る名作が完成していたのかもしれない。

本作はスターを夢見て上京してきた2人の少年が主人公。この2人を同時に動かすのが醍醐味である。しかし、1つのコントローラで2人のキャラを動かすということは、2人が全く同じ動作をするわけで、その動きに意味を持たせなければ難易度が上がるだけの存在になってしまう。そこで本作は敵（通行人）を音符で攻撃（歌を聞かせる）した後に2人のキャラで挟み込むことによって倒す（ファンを獲得?）という動作でコンビの意義を再現。この動作で敵を倒せばクリアに必須のアイテムであるCDが手に入る仕組みにもなっている。

こうして本作のアクションを文章に起こしてみると、何か面白そうなゲームであるように感じてしまうが、それは大いな間違いである。実際にはやたら難易度ばかりが高く、イライラがつのりがち。主人公は敵との接触が一撃死に繋がるのに、開始早々に高速の敵が突っ込んでくるなど理不尽な点が目立つ。また、クリアに必要な条件がいくつもあるのに対し、それらをノーヒントで見つけなければいけないという不親切さも問題だ。



当時のゲーム誌の目立つ部分（表紙付近など）に度々本作の広告が掲載されていた。これにだまされて購入した人も多かったであろう。



アイテムを集めてビルに入っても油断はできない。悪意に満ちた敵キャラの攻撃はここでも止ます、アイテムが足りないとクリアできない。

**DATA 花のスター街道**

メーカー/ビクター音楽産業
発売日/1987年3月17日

定価/5300円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

ダウンロード販売

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

他ハードへの移植は当然なし。恐らく制作者も忘れてしまいたいと思っているだろう。中古ソフトは安めなので興味のあるかたはどうぞ。

## 暴力的な人形によるミュージカルアクション

# ロストワード・オブ・ジェニー

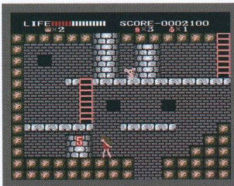
## 失われたメッセージ




### ジェニーちゃんのおてんばキック




各ワールドをつなぐメインマップ。高速で走る車やピストルを持った男が容赦ない攻撃を仕掛けてくる。それにしても車が小さすぎだろう。




特定の敵キャラを倒した際に出現する数字やアルファベットをメモっておかないと、終盤でとんでもないことになる。




フーマンチュンなるキャラによる占い。何度も強制的に見せられるため、かなりイライラする。また、占いの結果は説明書がないと分からない。

ジェニーとはタカラ（現タカラ・トミー）から発売されている着せ替え人形のキャラクター。以前はバービー人形の名で販売されていたが、ライセンス切れからジェニーと改名し、その後も長く愛され続けている人形である。本作はそのジェニーを主人公にしたアクションゲーム。着せ替え人形が主人公ということは主な販売ターゲットは、幼女であることが推測されるのだが…。

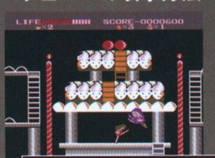
本作の目的はジェニーが奪われたミュージカルの台本を取り戻すこと。そのためにジェニーは何故か謎の教団から追われており、パンチとキックで戦わなければいけないのだ。

ゲームはメインマップを中心として、そこからランダムに入れる6ステージを周り、それら全てをクリアする必要がある。しかし、このゲーム内容には幼女向けの要素はほとんど無く、存在するのは暴力と殺戮。一応、取って付けたような占いが存在するが、これはゲームの進行上無理矢理見せられるだけで大きな意味はない。ジェニーがひたすら敵を倒しながら進んでいくのが本作のゲーム性なのだ。

これで本作のアクション部分が非常によく出来ていれば話は別なのだが、当然のように操作性はイマイチである。また、敵の耐久力が高く一撃で倒せない、敵が床や壁を抜けて追ってくる、体力回復アイテムがなかなか出現しないなどの理由から難易度が無駄に高くなっている。ジェニーの名前に釣られて本作を買った女子は、いったいどんな気持ちでこれをプレイしたのであろうか。

ただ、NASAステージでは宇宙遊泳が可能であったり、ステージに変化を付けようとした工夫の跡は窺える。これでキャラをジェニーから男性向けのものに変更し、難易度を下げ、コンティニューを付ける配慮があれば、そこまで酷い作品にはならなかったように思える。

### ジェニーの攻撃方法







ジェニーは立っている時はハイキック、しゃがんでいる時はパンチで攻撃が可能。また、切り札としてスプレー攻撃も使えるが、これは使用回数に制限がある。

### DATA ロストワード・オブ・ジェニー 失われたメッセージ

メーカー/タカラ
発売日/1987年3月25日

定価/5500円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

移植の見込みは0だが、中古カセットは安価に入手できる。ただし、説明書がないと意味が分からない部分もあるので注意。

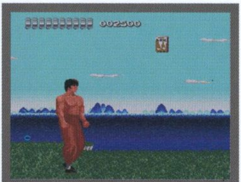
# THE 功夫




## キャラの大きさがとにかく目立つ作品



ステージは3分割になっており、それを4回×4周で強制終了となる。道中は雑魚がわらわら沸いてくる設計。



ライフ制なので雑魚にもたついてるとガリガリ体力を削られる。そんな時に役立つのが烏龍茶。これを取ると体力が回復する。



技の種類は上中段のパンチ中段キック、そして垂直と斜めの跳び蹴りの5種類。他に敵から規定数攻撃を喰らうと必殺技が出せる。

1987年10月30日。ハドソンとNECホームエレクトロニクスが手を組み、ファミコンの覇権を崩すべく開発された第4世代の家庭用ゲームハード、PCエンジンが発売された。本体と同時発売されたタイトルは『上海』と『ビックリマンワールド』の2本で、その後を追い第2弾として発売されたのが本作『THE 功夫』である。

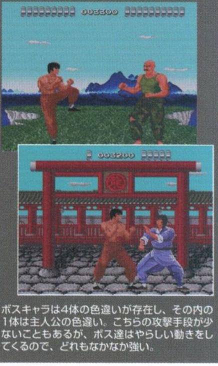
時々「いさお」などとネタにされることもあるが、読み方はもちろん「クンフー」であり、次世代機の実力を見せつけるためにキャラクターの筋肉を細部まで描き込むなど、グラフィックにこだわった作品となっている。

グラフィックの美しさに加えて、本作はキャラの大きさにも力を入れており、写真の通りややアンバランスに思えるほどキャラのサイズがデカイのが特徴である。しかし、リアルに描かれた大キャラがもっさり感なしにグイグイ動くというのは、PCエンジンの性能を存分にアピールすることとなったのである。

ただ、その大きさが仇となってしまっている部分もあり、位置取りに気をつけないとキャラがデカすぎるが故に毒蛾などの飛翔物体の攻撃を喰らいやすいといった弊害もあった。また、ビジュアルに力を注ぎきってしまったためか、ボリュームは少なくボスを含め敵キャラは色違いの使い回しといった苦しい点も見受けられた。

ゲームはブルース・リーや北斗の拳のケンシロウに似ている主人公・王（ワン）が、暗黒魔王に乗っ取られた中国功夫界を救うべく敵を次々と倒していく内容。ちなみに王自身も暗殺者という物騒な職業であり、お決まりのヒロインさらわれ救出系とは異なる話である。なお、システムはアイレムの『スパルタンX』に近く、横スクロールで雑魚の大群を蹴散らし、ボス戦という流れだ。先にも述べたが容量の都合上ボリューム不足で、4ステージで1周クリアとなる。

### 苦戦必至のボス達



ボスキャラは4体の色違いが存在し、その内の1体は主人公の色違い。こちらの攻撃手段が少ないこともあるが、ボス達はやらしい動きをしてくるので、どれもなかなか強い。

## DATA THE 功夫

メーカー/ハドソン
発売日/1987年11月21日

定価/4500円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

中古ソフトを購入する方が安上がりだが、PCエンジン本体が必要なことを考えれば、やはり配信を利用する方が手っ取り早い。

## 往年の名コントがゲームでも大暴れ

# カトちゃんケンちゃん




### 怖いくらいにリアルな加藤と志村




探偵となったカトケンが誘拐された資産家を救出にいくというストーリー。番組をリアルタイムで観ていた世代には堪らない作品だ。




選択しなかった方のキャラも様々な場面で登場する。ただし、良い効果が生まれるばかりとは限らない。




こちらは海外版『J.J. & Jeff』。キャラだけでなく本家に搭載されていたオナラ攻撃も別のものに差し替えられている。

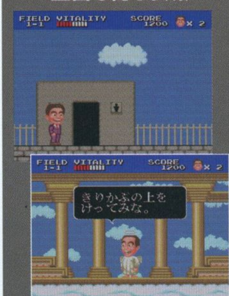
本作は伝説の国民的コント番組「8時だョ！全員集合」の後番組として放送された「加トちゃんケンちゃんごきげんテレビ」内のTHE DETECTIVE STORYというコーナーをモチーフにしたPCエンジン用の横スクロールアクションゲームで、左頁の『THE 功夫』に続いて発売された。

デザインは『スーパーマリオ』型のスタイルで、バイタリティの消費を食べ物アイテムで回復できる点や岩などの障害物にぶつかるとバイタリティが減るなど、『高橋名人の冒険島』や『ワンダーボーイ』のシステムを取り入れている。また、『スーパーマリオブラザーズ2』のマリオ・ルイージにおける異なる性能のように、カトちゃんはスリップしにくく比較的扱いやすい、一方のケンちゃんは足が速い分、スリップしやすいといった特徴があった。なお、選択しなかった方もゲーム中に登場し、ヒントを与えてくれたり、プレイヤーの邪魔をしたりとちょくちょく顔を出すようになっている。

オリジナリティという面では前述のように既存のヒット作に倣ったものなので、物足りない部分も多い。隠しフィーチャーなどの探索要素を多分に含んだアクションといったところで、目新しさについては特筆すべき点はない。しかし、カトケンの素材を殺さずキャラクターの持ち味を存分に引き出した、ギャグ色の強い作風に仕上がっている点は大いに評価できる。特に表情の作り込みが優秀で、デフォルメされた頭身とのアンバランスさが逆に不気味に思えるほどリアル。また、ウンコやオナラといった小学生が喜びそうな要素も満載である。

ちなみに本作は海外版も存在するのだが、諸般の事情からキャラクターが差し替えられており、タイトルも『J.J. & Jeff』に変更されている。そこは認知度の問題など無視して、日本の誇るお笑いスター加藤&志村で勝負して欲しかったところだ。

### 豊富な隠し要素




攻撃の手段でもあるキックは隠し要素を探るためにも必要なアクションであり、ステージの至るところを蹴りまくると、いろいろなものが出てくることがある。

### DATA カトちゃんケンちゃん

メーカー/ハドソン
発売日/1987年11月30日

定価/4900円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

もとになっているテレビ番組や主役2人の版権の関係で、移植や配信は実現していない。海外では主役がオリジナルキャラになっており、配信もされている。

# 後に伝説となる敵から隠れる異色のゲーム

# メタルギア




## 全てはここから始まる メタルギアの原点




敵に見つかると表示されるおなじみの「!」マーク。ただ、敵の視界は真正面のみのため、後の作品よりも見つかりにくい。

現在、コナミで重要な役職についている小島秀夫監督。彼がまだ駆け出しの頃に開発したのが、この『メタルギア』である。会社から「戦争ゲームを作ってみろ」と言われたものの、上層部が想定していたのは、敵をガンガン倒しながら進んでいくようなアクションだったという。しかしながらMSX2というハードは、スプライト機能など数多くの制約からゲーム専用機に比べるとアクションゲームには不向きであった。ならばと考案したのが、敵から逃げながら進むステルスゲーム。今や日本を代表するゲームの1つに数




味方と連絡するための通信機もこの頃から。武器やアイテムも当然現地調達であるが、本作では敵を倒すことでも入手できる場合がある。

えられる『メタルギア』は、逆転の発想から生まれたのである。

本作では敵の視界が真正面のみ、敵の動きも面ごとに一定など、まだまだ未完成な部分も見受けられるが、コナミ最後のMSX2作品である続編『メタルギア2 ソリッドスネーク』では、ホフクや危険・回避モード等、PS以降のシリーズでも共通のシステムが多数導入され、グラフィックやサウンドを除けば現在のシリーズと比較しても遜色のないデキとなっている。

ちなみにPSで発売された初代『メタルギアソリッド』はMSX2作品の数年後の話となっており、MSX2版をプレイした人だけが分かる会話シーンなど、憎い演出も多数。それほど小島氏本人が愛着を持っていることの表れでもあるが、FC移植版に関してはほぼノータッチ。FC版は画面切り替

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| メタルギア2 ソリッドスネーク | PC |
| メタルギアソリッド | PC・PS・GC |
| メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ | PS2・Xb・etc. |
| メタルギアソリッド3 スネークイーター | PS2・PS3・etc. |
| メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット | PS3 |
| メタルギアソリッド ピースウォーカー | PS3・PSP・etc. |
| メタルギアソリッドV | PS3・X360・etc. |




敵に見つからずに行動することが基本であり、見つかった場合はこの体たらく。CQC（近接戦闘）などがないため、あっという間にやられてしまう。

え直後に必ず敵に見つかる箇所が存在するなどアバウトな作りだが、海外では続編が発売されるほどの大ヒットを記録した（この話を聞いた小島は続編を作ることを決意）。なお、2Dのメタルギアは、他に『メタルギア ゴーストバベル』が存在。ゲームボーイカラー専用として発売されたこの作品は、MSX2版を発展継承したゲーム内容で、今プレイしても十分遊べる。




エリア間は自由に行き来できるが、対応したカードキーを持っていないと開かないドアも。焦って先に進みすぎると危険な道を引き返すハメに。

### DATA メタルギア

メーカー/コナミ
発売日/1987年7月13日

定価/5800円

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

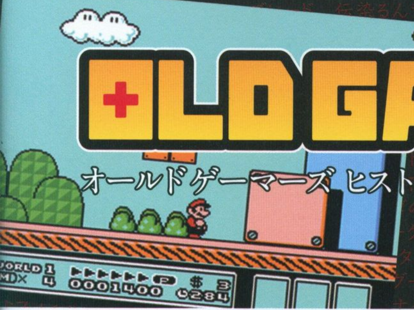
| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

オリジナルはMSX2版でファミコンに移植されている。MSX2版と続編『メタルギア2』はVCで、『メタルギアソリッド』はGAで配信されている。

※…MSX2版の発売日・MSX2版の定価



※VC=バーチャルコンソール　GA=ゲームアーカイブス





# OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



## 1988年












# 1988年のTVゲーム事情

前年のPCエンジンに続き、この年にはメガドライブが発売された。同ハードはCPUにアーケードゲームにも多く使われていた68000を採用し、アーケードからの移植ゲームに期待される。しかし、思うようにサードパーティの数が伸びず、国内ではそれほどシェアを奪えなかった。このPCE・MDという高性能ハードの登場によってアーケード>家庭用ハードという図式が崩れ始めるのだが、この時期はまだアーケード用にアクションゲームを開発し、それを家庭用ハードに移植するという流れが機能していた。

## 1988年に発売されたTVゲーム



### 武田信玄

メーカー/ジャレコ
発売日/1988年8月
定価/一円

武田信玄が単身で敵中に突入するベルトスクロールアクション。同年に放映され大ヒットした大河ドラマに影響を受けて制作されたのは明らかだが、グラフィック的にもゲーム性的にも同年代のゲームより劣っており、マイナーゲーム化してしまった。



### 火激

メーカー/タイトー
発売日/1988年3月
定価/一円

不良軍団を相手に元プロボクサーの主人公が戦いを挑むカネコ制作のアクションゲーム。敵キャラの容姿は個性的だが主人公の攻撃方法がパンチのみで、単調に感じられてしまう。メガドライブ版はホット・ビィから発売されている。



### カケフくんのジャンプ天国 スピード地獄

メーカー/ビック東海
発売日/1988年7月22日
定価/5300円

元阪神の掛布選手に似ているということで人気となった子役タレントが主人公。ゲーム内容は『スーパーマリオ』の類似作だが、主人公の加速性能が異常で難易度は非常に高い。マイナーゲームだが、ゲームセンターCXの影響で知名度が大きく上がった。



### プレデター

メーカー/パックインビデオ
発売日/1988年3月10日
定価/5500円

同名の映画をモチーフにしたゲームだが、力が入っているのはデモシーンまで。版権取得のために予算の大部分を使い切ってしまったのか、ゲーム自体はかなりお粗末な出来だ。ノーマル・ビッグ2種類のモードがあるが無駄に難易度が高く爽快感は薄い。



### カイの冒険

メーカー/ナムコ
発売日/1988年7月22日
定価/3900円

『ドルアーガの塔』のデザイナーである遠藤雅伸氏が、アタリの『メジャーハボック』へのオマージュとして制作した作品。弱重力空間さながらの緩いジャンプが特徴である。『バビロニアン・キャッスル・サーガ』としては最も古い時代の物語となっている。



### ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏

メーカー/ビック東海
発売日/1988年3月26日
定価/5700円

「ユーズド・ゲームズ」などで紹介され有名になったバカゲー。様々なゲーム性を詰め込みすぎて、それぞれの作りが甘くなっているのはご愛敬だ。スタートボタンを押した途端にゴルゴがアップになり、カラオケモードに突入する。



### 仮面ライダー倶楽部 激突ショッカーランド

メーカー/バンダイ
発売日/1988年2月3日
定価/5500円

ファミコンで発売されたバンダイのキャラゲーには酷いものが多いが、中でも筆頭に挙げられるのが本作。子供向けゲームなのに金で解決する部分が多く、操作性は悪くクリアまで時間がかかるのにセーブやパスワードはない。



### おそ松くん はちゃめちゃ劇場

メーカー/セガ
発売日/1988年12月24日
定価/5500円

メガドライブ発売直後に発売されたが、その内容からMDのクソゲー四天王に数えられる。また、出来の酷さに原作者の赤塚不二夫氏が怒鳴り込んできたとの都市伝説があるが、氏の穏和な性格からそれはないと思われる。

## 不謹慎なタイトルゆえに敬遠されがちだが中身は良質なアクション

# ATOMIC RUNNER チェルノブ

## 戦う人間発電所




### バカなゲームだが完成度は高い



サイドビューのアクションシューティングだが、後ろに戻れない、振り向き専用のボタンがあるなど独自のルールが存在する。



赤城山ミサイル・重力分銅など個性的なネーミングの武器が6種類存在するが、クリアを目指すだけならデフォルトの武器を変更する必要はない。



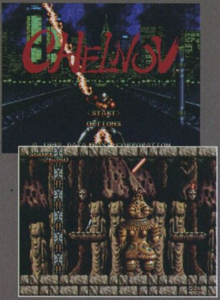
そのあまりに独特な世界観は言葉では説明できないほど。ボスも非常に個性的な形状のものが多く、攻撃方法も変わっている。

そのあまりに衝撃的なタイトルからデコを代表するゲームとして扱われる本作。発売当初から不謹慎だと批判を受け、チェルノブはカルノフの従兄弟であり原発事故とは関係ない、とデコが釈明したのは有名な話である。しかし、タイトルには「戦う人間発電所」「ATOMIC RUNNER」の文字がハッキリと描かれており、その釈明すらデコらしいと笑い飛ばされた。そもそも当時はチェルノブイリ原発事故など遠い場所での話であったため、本作もそれほど問題にはならなかったのだが、福島での原発事故以降は扱いに困る非常に微妙なタイトルになってしまった。そのため、当初はバカゲーとして評価されていた本作も、今では腫れ物に触るような扱いを受けており、話題にあげることがはばかられるゲームになってしまったのだ。

しかし、本作は不謹慎の一言でかたづけてしまうには非常に惜しい作品。独特の操作性に初めは戸惑うが、慣れてくるに従って中毒的な面白さを発揮する。バカゲー=クソゲーではないことを証明する一作だ。

主人公チェルノブは常に前進することを宿命付けられているため後退はできない。レバーを後ろに入れてもその場で足踏みをするのみである。そのままでは後ろに攻撃ができないため、本作には振り向きボタンが搭載されているのだが、初めのうちは攻撃やジャンプボタンと間違えて後ろを向いてしまい、自爆してしまうことも多々ある。そして、ジャンプにはノーマルジャンプとレバー左右+ジャンプボタンの回転ジャンプがあり、これらの使い分けも重要だ。また、操作性は非常に良くチェルノブがヌルヌル動く様は必見。パターン化しやすく難易度もあまり高くないため、アクションゲームが苦手な人にも勧められる。奇妙な姿をしたボスや一度聞いたら忘れられないBGMも最高で、未プレイの方には是非1度遊んでみて欲しい作品である。

### メガドライブ版




メガドライブ版はストーリーやグラフィックなどが大幅に変更されているが、基本的なゲーム性は残っている。アーケード版とはまた違った怪しさがあり、高評価を得ている逸品だ。

### DATA ATOMIC RUNNER チェルノブ 戦う人間発電所

メーカー/データイースト
発売日/1988年1月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

入手しやすいのはメガドライブ版（配信されているのもこれ）だが、内容はアレンジされている。X68000版はほぼAC版だが入手しにくい。

# 大魔界村




## アクション性が増し アーサーも進化

三枚目の主人公とゴシックホラーの世界観をマッチさせ、震え上がるような高難易度ながら熱狂的なファンを生みアーケードで大ヒットした『魔界村』から約3年。続編となる『大魔界村』が発売された。

今回は大魔王ルシファー率いる軍勢にプリンセスが攫われる…のではなく、なんと命を絶たれ魂を奪われてしまうという展開。当然、激高したアーサーは再び魔界に足を踏み入れることとなった。

3年の月日によりアーケードの動向も変化し、この年は『テトリス』や『グラディウスII』などが大ヒットしていたものの、前作にハマったプレイヤーは本作でも魔界の魅力に取り憑かれたのである。

鎧が脱げたら裸一貫…のシステムはそのままに、前作から機能面が進化し、アーサーが使用できる武器もイカルスの盾・大鎌・サイコキャノン（シリーズお馴染みのラスボス対戦条件武器）などとバリエーションが増加。さらに今作では鎧も黄金のバージョンが追加され、それを取得すると（鎧着用時を条件に）、攻撃ボタンを一定時間押しっぱなしにすることで、各武器に合わせた強力な魔法の使用が可能になっている。また、前作ではアーサーの攻撃は横方向のみであったが、本作では上下への攻撃もできるようになった。特に上への攻撃はあの宿敵、レッドアリーマーと対峙する際に重宝するものである。そして、攻撃の幅が広がったことにより、ステージの構成も横だけでなく縦に強制スクロールする面も用意されている。




そしてビジュアル的にも前作を凌ぐ出来となっており、ステージ進行中に背景が変化したり、不気味な描写で魔界のおどろおどろしさがよく表現されている。当シリーズはシビアなジャンプアクションもひとつの売りであるが、今回は演出の向上に伴い突然変化する地形を可及的速やかにジャンプで対処する場面が多々あり、緊迫感が増している。



今回のオープニングではパンイチ姿ではなくしっかり鎧を着用しているアーサー。しかし、この後悲劇が訪れる。




不気味な背景をバックにウジャウジャ湧いてくる魔物を倒し突き進む。ゴシック調のBGMがとても良くマッチしており、音楽面も秀逸。

### メガドライブ版







移植版で最もメジャーなのが一番最初に発売されたメガドライブ版。アーケード版から省略されている部分も多いが、ステージセレクトの裏技が使えたりと家庭用機ならではの利点も多い。

### DATA 大魔界村

メーカー/カプコン
発売日/1988年12月

※…AC版の発売日

定価/—円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

バーチャルコンソールの配信はMD版とPCE版である。ゲームアーカイブスはPCE版である。移植度が高いのは、やはり32ビット機以降のものだろう。

## アーケードでの賞賛が家庭用の発売に繋がった



**黄金の鎧でパワーアップ**
黄金の鎧で魔法が解禁。使える魔法はその時所持している武器によって異なる。

最終面をクリアした喜びも束の間、まさかの理由をつけられて難易度アップの2周目へ。そしてそこでラスボスを倒せば真のエンディング…というシリーズのお約束はもちろん本作にも該当する。難易度も当然優しくはないが、難所を覚えて冷静に対処すればクリア不能というレベルではない。

こうして本作は前作を凌駕する内容で高難易度歓迎のゲーマー達の心を掴んだわけだが、そうなると待ち望まれたのはコンシューマー機への移植である。それが実現したのは翌年である1989年。まだ任天堂のスーパ






ステージの最後はボス戦。行動パターンを読んで冷静に対処したいところだが、制限時間付きのゲームなのであまりモタモタはできない。



ステージ3では強制上スクロールが発動し上空に向かって攻撃を行う。地形に挟まれてしまうとミスとなり残機ロスト。

ーファミコンが登場前であったことも少なからず影響していたと思われるが、当時セガに在籍していた後の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の生みの親である中裕司氏が熱望し、メガドライブでの移植が実現した（発売元もセガ）。また、この時に提供されたカプコンのプログラム技術が『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の制作に非常に役立ったと「セガ・コンシューマー・ヒストリー」（エンターブレイン刊）で語られている。なお、セガからは1990年に海外向けのマスターシステム版も発売されている。メガドライブ版の再現度としては容量の都合上カットされている部分もあるが、骨のあるアクションを心置きなく遊べる利点は大きくメガドライバー達にも歓迎された。

**やはり今回も…**



泣きたくなるようなボスラッシュを攻略し、ベルゼバブも撃破…したものの、愛しきプリンセスの魂を救うには再びステージ1に戻りサイコキャノンを取得せねばならない。



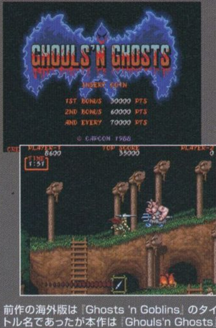
**振り返ればヤツがいる**
1匹でも大変なのに2匹で襲いかかってくるのは勘弁してほしい。

当時に移植されたものでは他にもアルファ・システムが開発したPCエンジンスーパーグラフィックス版も存在する。ハードの性能が性能だけにアーケード版の再現度でいえばこちらの方が高い。ただ、普及率が低いハードだったため、当時プレイできた人が多くはないのは残念なところだ。



厄介なのは敵だけでなくその地形もそう。操作性自体は優秀だが、カプコンのアクションらしくジャンプのタイミングがシビアである。

**海外版**




前作の海外版は『Ghosts 'n Goblins』のタイトル名であったが本作は『Ghouls'n Ghosts』となっている。また、海外ではマスターシステム版も発売されており、システムも一部異なる。

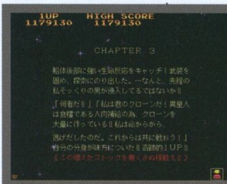
# サイバリオン




## 斬新なシステムながら不評だった悲運の作品



ドラゴン型の自機をトラックボールで操作し、迷路状のフィールドを進んでいく。武器は口から発射される炎で、敵弾を跳ね返すこともできる。



数多くのステージとシナリオが用意されており、プレイヤーの行動や実力によって分岐していくようになっている。



シナリオによっては自機に強力なパワーアップが施される場合もある。なお、エンディングは全部で100種類以上も存在する。

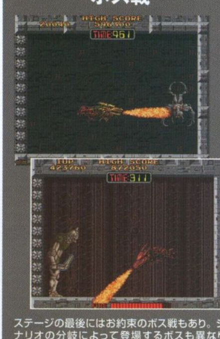
本作は『バブルボブル』のゲームデザインを担当した三辻富貴朗氏入魂の一作で、それまでのアーケードゲームにはない新しい機能が搭載されている。そして、本作が目指したのはプレイするたびに展開が異なり、一定のパターンでは攻略ができないゲームであった。

操作系は1ボタンにトラックボールというもの。トラックボールの特性上、自機の移動速度は無段階に調整が可能で、慎重に進む場面や高速ですり抜ける場面など微妙な調節ができる。攻撃は自機の口からはき出される炎で行い、この炎は敵を倒せるだけでなく敵弾をはじき飛ばすことができる万能武器。ただし、使用すると画面下部のゲージが減っていき、それに伴い炎も小さくなっていく。ゲージは炎を使わなければ回復していき、速く移動するほど回復スピードも早い。本作の基本動作はたったこれだけであまりにもシンプルである。トラックボールによる移動と武器の特徴は目新しいが、正直何が売りなのかハッキリしないように思える。

しかし、本作をプレイしてみればその考えが間違っていることに気が付く。本作にはプレイヤーの行動によってシナリオが分岐していくシステムが搭載されており、最初から最後まで同じ展開になることはほとんどない。そのため、プレイごとに違ったシナリオ、異なったステージで遊べるのである。

これこそが三辻氏が目指したパターン化できないゲームであったのだが、残念ながら本作はセールス的にもファンからの評価的にもふるわず、短期間で姿を消してしまった。ライトゲーマーはその操作系から敬遠し、同一のステージでのスコアアタックや攻略のパターン化を好むマニアには、そのシステムが不評だったのだ。また、攻撃方法が炎のみというのはプレイヤーからすると単調に感じられてしまったのである。

### ボス戦



ステージの最後にはお約束のボス戦もあり。シナリオの分岐によって登場するボスも異なり、狭いフィールドでの戦いは慣れるまで苦戦必至である。

### DATA サイバリオン

| | |
|---|---|
| メーカー/タイトー | 定価/—円 |
| 発売日/1988年10月 | |

※…AC版の発売日

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

家庭用ハードにも移植されているが、もともとトラックボールという特殊な操作系を採用しているため、その動きを完全に再現できてはいない。




# ニンジャウォーリアーズ

## 名作か駄作か評価の分かれる作品



苦無は武器にもなり防具にもなる。また、投擲武器の手裏剣も使えるが、こちらは使用回数に制限が設けられている。



むき出しになった部位はダメージ量2倍。ステージクリアでライフは回復するものの衣服はそのままというのが、難易度を押し上げる要因の1つ。



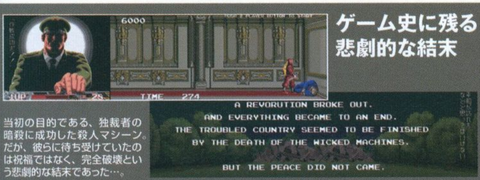
苦無を出した状態でレバーを斜めに入れると無敵時間付きの回転ジャンプを繰り出せる。防御無効の爆発やレーザーはこれで回避。

当時のゲームセンターにおいて、ひと際異彩を放っていたタイトーの3画面筐体。『ダライアス』に次ぐ3画面筐体第2弾として発売されたのが本作『ニンジャウォーリアーズ』である。ダライアスとは打って変わって内容はアクションゲームで、主役はNINJAとKUNOICHI。まさに忍者のような出で立ちと身のこなしが特徴的だが、あくまでも人間が作った殺人マシーンであり、ダメージを受けるとそのメタリックなボディがむき出しになる。ちなみにダメージを受けた部位（衣服が破れる）は、ダメージ量が2倍になるという独特のシステムを有していた。なお、ボタンを押しっぱなしにすることで苦無に盾の役割を持たせることが可能だが、爆発物は防げない。また、苦無を構えながら斜めジャンプをすれば回転ジャンプとなり、この間は無敵になる。全ステージにおいてこのテクニックは必須で、特に終盤は敵の攻撃が非常に激しくなることに加え、ステージクリアでも衣服は破れたまま。できるだけ衣服の破れを抑えることが、クリアへの近道であった。

ダライアスの大ヒットを受けて当初はギャラリーもできていたが、それも長くは続かず。敵を次々になぎ倒していく派手な内容ではなく、防御および回転ジャンプによる攻撃の回避、並びに時間調整による乱戦の回避という、アーケード作品らしからぬ地味な攻略法が災いした格好である。が、それが逆により忍者らしいとも言え、攻略パターンが確立されて以降は、名作の呼び声も徐々に高まっていった。

なお、SFC『ザ・ニンジャウォーリアーズ アゲイン』は、本作をベルトスクロールにアレンジした作品。これはこれで違った味わいがある。

## ゲーム史に残る悲劇的な結末




当初の目的である、独裁者の暗殺に成功した殺人マシーン。だが、彼らに待ち受けていたのは祝福ではなく、完全破壊という悲劇的な結末であった…。



## DATA ニンジャウォーリアーズ

メーカー/タイトー
発売日/1988年2月

対応ハード

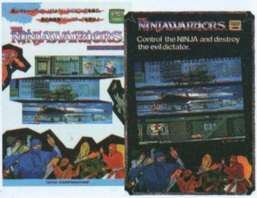
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

定価/—円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

家庭用ハードへの移植版はモニターの都合上、1画面用にアレンジされている。バーチャルコンソールの配信はPCエンジン版である。

※…AC版の発売日

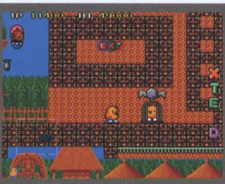


パズル要素の強いステージを進み仲間を助け出す

# ニュージーランドストーリー




## 見た目は可愛いが難易度は高い


ニュージーランドを舞台としたキウィが主人公のサイドビューアクション。アザラシに捕らえられた仲間を捜し出すことが目的だ。


飛べない鳥であるキウィが主人公なだけに気球や風船などの乗り物が数多く用意されていて、敵の乗り物を奪って乗り換えが可能だ。

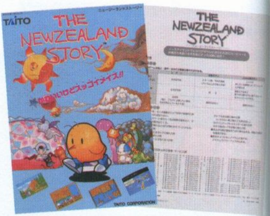

水中での行動も可能。ただし、定期的に息継ぎを行う必要がある。また、上空の敵に対し水を吹きだして攻撃できる。

ニュージーランドの国鳥である飛べない鳥キウィを主人公とした本作は、タイトーが制作・販売を行ったアクションゲーム。変化に富んだステージと主人公の多彩なアクションが売りであった。主人公の目的はアザラシにさらわれた仲間を助けることで、ステージのどこかに捕らわれている仲間の入ったカゴに到達すれば、ステージクリアとなる仕組みだ。

操作系はオーソドックスなサイドビューアクションのそれで、2ボタンを攻撃とジャンプに振り分けている。攻撃に関しては主人公は弓矢を装備しており弾数制限なしで撃つことが可能。連射性能も高くなかなか強力な攻撃なのだが、上下への攻撃はできない。また、光線銃・爆弾といったアイテムを取得すれば攻撃方法が変化し、光線は敵を貫通、爆弾は斜め下方向に爆風を伴った攻撃ができる。

そして本作の特徴として、空を飛ぶための乗り物が数多く存在することがある。デフォルトの気球型のものから風船タイプのもの、金属製で決して割れないもの、トゲの付いた鉄球がぶら下がっており、それで敵を攻撃できるものなど、それぞれ特徴のある乗り物を乗り換えながら進んでいくのは非常に楽しく、敵を倒して乗り物を奪うことも可能である。また、主人公は泳ぎができるため、水中にも潜れる。酸素の残量にさえ注意すれば水中は上下左右に移動でき、実は主人公が最も自由に動けるのは水中なのである。

このように可愛らしい主人公と、プレイヤーを飽きさせないゲーム性の多様さが本作のセールスポイントなのだが、如何せん難易度が高すぎるのが欠点である。一見するとライトゲーマー向けな外見をしているだけに、それに誘われてプレイした人は騙されたと感じてしまうかもしれない。





1ワールドが4ステージで構成され、全5ワールドクリアでエンディングとなる。また、各最終ステージはボス戦も用意されている。

### DATA ニュージーランドストーリー

メーカー/タイトー
発売日/1988年9月
※…AC版の発売日

定価/―円

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

多くのハードに移植されている。中でもDS版はライフ制を導入したアレンジ移植となっている。また、配信されているのはPCE版だ。

## あまりの難しさにクリアを断念するプレイヤーが続出

# 最後の忍道



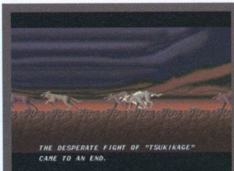

### 極悪な難易度に クリア挫折者が続出




美しいグラフィックと硬派な世界観でファンの心を掴んだ。しかし、その難易度の高さゆえに多くのプレイヤーは攻略を諦めざるを得なかった。




アイテムによって主人公には最高で2人の分身がつけられる。ただし、この分身が難易度アップの大きな要因となっているのだ。




高難易度の7ステージをクリアした者だけが見られる感動のエンディング。特にラスボスは凶悪で運が悪いと上級者でもクリアできない。

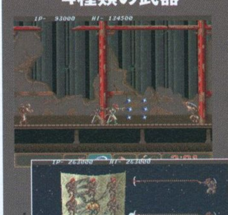
そのあまりに渋いグラフィックでプレイヤーを魅了した『最後の忍道』は、アイレム制作の忍者アクション。忍者を題材としたアクションゲームは数多く存在するが、その中でも本作の世界観は白眉と言ってもいいだろう。無論、四半世紀以上前のゲームのため、現代の高性能ハードのゲームとは単純に比べられるものではないが、表現が限られていたこの時代の作品としては最高レベルのものである。CGを駆使した3D空間を動くキャラもいいが、時には本作のような2Dのドット絵に回帰するのもいいものだ。

主人公の月影は忍者であるが、復讐と出生の秘密を探るために抜け忍となる。そのため、忍者達に追われる存在であり、その命を狙うべく多数の刺客が襲いかかってくる。それに対し主人公は4種類の武器と忍法を駆使して戦い、計7ステージクリアで感動のエンディングとなる。

しかしながら、このエンディングにたどり着けたのは選ばれしプレイヤーのみ。本作は高難易度ゲームとして知られた存在であり、生半可な腕ではクリアは到底できないのだ。その難しさには完全にパターン化しないといけない部分、ランダム性が強くアドリブが要求される部分が混在しており、そのどちらも高いレベルが要求される。特にラスボスの即身大魔仏の強さは凶悪で、当時のゲーメストにも「ほんとに運がいい人ならそのまま倒すことも可能」「完全なパターンというのはない」との記述がある。実際に今なおこのラスボスの完全攻略パターンは見つかっていないのだ。

ちなみにゲームセンターCXにおいて有野課長が本作を番組史上最短の時間でクリアしているが、これは難易度が大幅に緩和されているPCエンジン版である。どうしても難しいゲームをクリアしたいという人以外は、こちらの難易度の方がゲームとして楽しめるであろう。

### 4種類の武器




デフォルトの刀のほかに手裏剣・鎖鎌・爆弾といった武器があり、場面に応じて切り替えていける。各武器はそれぞれパワーアップが可能であり、どの武器から強化していくかも重要であった。

DATA **最後の忍道**

メーカー/アイレム
発売日/1988年8月

※…AC版の発売日

定価/ー円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

PCエンジン版はライフ制を採用して難易度を抑えたPCエンジンモードも選択できる。バーチャルコンソールで配信されているのもPCE版である。

## ゲーム性は正直イマイチだが不思議な人気を持つゲーム

# 獣王記




### 変身前の戦いは苦行のようなもの



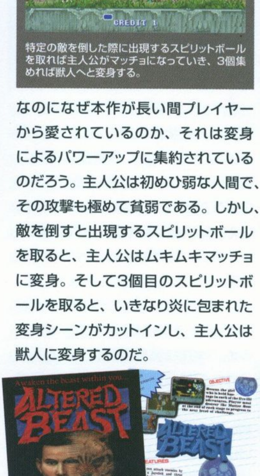
サイドビューの横スクロールアクション。異形の敵達はかなり不気味なデザインで、操作性にやや難があるゲームだ。



特定の敵を倒した際に出現するスピリットボールを取れば主人公がマッチョになっていき、3個集めれば獣人へと変身する。

変身がゲームの大きなテーマになっている本作はセガを代表するアクションゲームの1つ。もともとはアーケードゲームだが、多くの家庭用ハードや海外製PCに移植され、2005年にはまさかの続編が発売される。現在ではPS3でダウンロード版が発売され、Xbox360やWiiでも配信があり、さらに2013年には3D立体視に対応した『3D 獣王記』が配信されている。

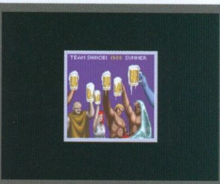
正直なところ、本作はそれほど名作だとは思えないゲームである。操作性はお世辞にも良好とは言えなく、ステージ数も少なすぎである。それなのになぜ本作が長い間プレイヤーから愛されているのか、それは変身によるパワーアップに集約されているのだろう。主人公は初めひ弱な人間で、その攻撃も極めて貧弱である。しかし、敵を倒すと出現するスピリットボールを取ると、主人公はムキムキマッチョに変身。そして3個目のスピリットボールを取ると、いきなり炎に包まれた変身シーンがカットインし、主人公は獣人に変身するのだ。



海外では『ALTERED BEAST』の名で販売されていた。

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| 獣王記 PROJECT ALTERED BEAST | PS2 |



ステージクリアごとに変身が解け最弱状態に戻ってしまう。全5ステージでクリアだが、エンディングで映画の撮影であったことが明かされる。

すると、それまでの弱さが嘘であったかの様な強力な攻撃が可能になり、簡単にザコを蹴散らせる様になるのだ。この変身による強化はあまりに大きく、それまでのストレスが一気に解消されてしまう。これが本作の魅力なのであるが、当時の他のゲームと比べてもステージ数が少なすぎ。もう少しボリュームが欲しかったなと思ってしまう。

### 獣人への変身





獣人への変身は本作最大の見せ場で、弱すぎる主人公が一気にパワーアップを果たす。獣人には狼・竜・熊・虎がおり、それぞれ強力な攻撃を繰り出すことが可能である

### DATA 獣王記

メーカー/セガ
発売日/1988年6月

※…AC版の発売日

定価/ー円

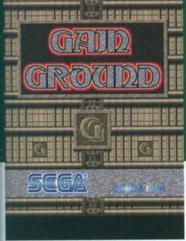
**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| Xbox Live Arcade | 515円 |

上記の他にPS3のダウンロード版もあり。また、3DSでは立体視ができる『3D 獣王記』もダウンロード可能。バーチャルコンソールの配信はPCE版だ。

**対応ハード**

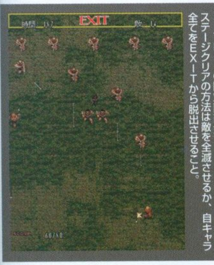
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |



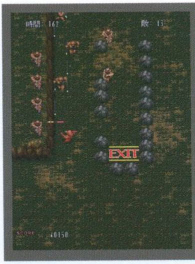

## ゲームクリアには長期的な視点と戦略が必要

# ゲイングランド

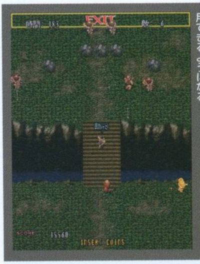
### 必要ないキャラは特攻要因として使用




トップビューの固定画面式アクションシューティング。ステージクリアの方法は敵を全滅させるか、自キャラ全てをEXITから脱出させること。




フィールドには高低差があり、高所の敵は一部キャラの武器でしか倒せない。このように各キャラにはそれぞれ特性があり、それを使い分ける必要がある。




フィールドには捕虜になったキャラがいることもあり、接触して出口まで連れて行けば次のステージから使用できるようになる。

その戦略性の高さから熱狂的なファンが多数存在する本作は、当時のセガの最新基板であるシステム24を使用して開発された。そのために解像度が非常に高く、本作のように小さなキャラが入り乱れて戦うゲーム性を上手く表現することに成功している。

本作は仮想空間を舞台としたアクションシューティングで、プレイヤーの操作キャラは20人にも及ぶ大所帯である。ただし、キャラは初めから20人いるわけではなく、各ステージに捕らわれているキャラを助け出すことで最高20人まで増加する仕組みだ。キャラは大きく原始系・中世系・近世系・現代系・未来系の括りがあり、それぞれのカテゴリーに4人のキャラが存在。例えば原始系は弓や投げ槍で攻撃し、中世系は魔法弾で攻撃するなど特性が異なる。また、キャラ固有のサブ武器はさらに大きな特徴を持っており、これによってキャラの個性が非常に強くなっている。

そのため、各ステージには攻略に有利なキャラと不利なキャラが存在し、どのステージでどのキャラを出撃させるかといった戦略性が強いゲームになっている。また、やられても他のキャラで代用が利くキャラは捨て駒に使うなど、キャラの取捨選択も必要になる。

それは特に4-8ステージで重要になり、このステージではバグにより敵を全滅させてもクリアにはならない。ここでプレイヤーは制限時間以内に、どのキャラを脱出させるかの選択に迫られるのだ。これは本来致命的なバグであったのだが、プレイヤーの好意的解釈によってゲーム性の一部となり、PS2移植版でも再現されている。




国内版では2人同時までだが、海外版は3人同時プレイが可能である。筐体のデザインは参考にしたという『ガントレット』によく似ている。




敵にやられたキャラは捕虜になってしまう。キャラの特性によって、どうしても必要なものや切り捨てても構わないものがいて、その取捨選択が重要である。

**DATA ゲイングランド**

メーカー/セガ
発売日/1988年11月

※…AC版の発売日

定価/ー円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 823円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

いずれも完全移植には至っておらず、長所も短所も存在する。バーチャルコンソールの配信はMD版でゲームアーカイブスの配信はPS2版。

## 登場キャラは魅力的だがゲーム自体はやや大味

# 超絶倫人ベラボーマン




### シューティング面は本当にいらなかった




サラリーマン中村等の変身した姿であるベラボーマンが主人公。攻撃ボタンを押す長さによって攻撃やジャンプに強弱がつけられる。




敵を倒すと手に入る「福」の字を集めると福引男が登場し（スカを含む）アイテムをくれる。しかし、彼に8回攻撃するとアイテムをもらえなくなる。




水中ステージはシューティングゲームとなる。ただし、このステージの出来は悪く、その存在に疑問を感じざるを得ない。

10ページの『ワンダーモモ』において前年既にナムコの凋落が始まったと書いたが、それでもなお当時はナムコブランドが絶対的な価値を持っており、本作もそれに押される形でヒットを遂げている。実際に本作は88年のゲーメスト大賞で3位（1位は『グラディウスII』）、同キャラクターゲームとキャラクター部門で1位という結果を残し、その年の好きなメーカーアンケートでは、ナムコが2位のコナミに倍以上の差をつけて圧倒的なトップに立っているのである。

しかし、翌年になると目立ったゲームは『ワルキューレの伝説』程度。翌々年には自社開発のゲームが6本と大きく低迷している。ただ、大型筐体の『ウィニングラン』や『ファイナルラップ2』は好評であり、家庭用ゲーム機と合わせて売り上げ自体は悪くなかったであろうと想像できる。そして、対戦格闘ゲームのブームには乗り遅れ、『鉄拳』シリーズのヒットによって復権するまで、その低迷は長く続いたのである。

本作に話を戻すと主人公ベラボーマンの、サラリーマンが変身した姿という設定は面白く、伸びる手足による攻撃もなかなかのアイデアものだ。主人公以外のキャラも実にユニークで、キャラ人気が高いのもうなずける。しかし、ゲーム内容自体はその評価やナムコというブランド力に釣り合っておらず、過大評価とも言える内容。筆者もそうだが、当時はナムコのゲームというだけで盲目的に面白いと感じていたが、冷静に考えると本作が名作であるとは言い難い。







### 個性的すぎる敵キャラ







写真上のヘビメタ忍者の名前はベンジャミン大久保彦左衛門。写真下のピストル大名はスピンオフ作品では主役を務めている。これらのほかにも濃すぎるキャラが多数存在する。

### DATA 超絶倫人ベラボーマン

メーカー/ナムコ
発売日/1988年5月

※…AC版の発売日

定価/—円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

操作系がやや特殊なため過去に移植されたのはPCエンジンのみである。バーチャルコンソールの配信は上記のアーケード版のほかにPCE版もあり。

# スプラッターハウス




## 現在でもファンが多い ホラーゲームの名作



主人公リックは恋人ジェニファーを助けるため仮面の力を借りて怪物に立ち向かう。決して仮面に操られて暴れているわけではない。

ナムコというメーカーはキャラクターの扱いが上手く、これまでにもいくつもの有名キャラを排出している。しかし、それらの多くは可愛らしさやユーモラスな外見を売りにしたものであり、仮面を被ってナタを振る男というのは異例の存在である（他に同様なキャラは『源平討魔伝』の影清くらいだろうか）。しかも、本作は主人公以外に異形のキャラが多数登場。ここまでホラー&スプラッターを全面に押し出したゲームは、当時はほとんど存在していなかった。

主人公リックが映画「13日の金曜日」のジェイソンがモデルであることは周知の事実だが、それ以外にも本作には過去の名作ホラー・スプラッター映画へのオマージュである演出やキャラが登場する。ハードの進化に伴いかつては不可能であった演出が可能になり、映画的な手法を取り入れるのがゲームのトレンドになってきていたのである。



異形の敵の中でも異彩を放つのがステージ3のボスであるビギーマン。これに対抗するにはショットガン2丁を持ち替えながら進んでいくのが定石。

本作の目的はさらわれた恋人を助け出すことであり、そのために主人公は仮面の力を借りて、恐怖の館の怪物達に立ち向かう。決して仮面の男による殺戮劇というわけではない。敵の首を吹き飛ばしたり、棒で壁に叩きつけたりと残酷描写が目立つが、罪悪感を感じることが少ないのはこれらの敵が醜悪な怪物だからであろう。ただ、恋人との対面シーンはかなり心が痛む演出であり、報われないラストにも賛否両論あるが、プレイ後に何かしら心に残るものがあるというのは名作の条件で、本作はそれを満たした存在だ。

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| スプラッターハウス PARTⅡ | MD |
| スプラッターハウス PARTⅢ | MD |
| スプラッターハウス わんぱくグラフィティ | FC |



鏡の中から突然襲いかかってくるミラーリック。何となく予想はできてしまうものの、やはりインパクトの強い演出だ。






念願のジェニファーとの対面を果たしたのも束の間、彼女は恐ろしい怪物に変身してリックに襲いかかってくる。

### DATA スプラッターハウス

メーカー/ナムコ
発売日/1988年11月

※…AC版の発売日

定価/―円

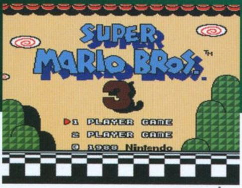
| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

バーチャルコンソールではアーケード版とPCエンジン版が配信されている。ゲームアーカイブスの配信もPCエンジン版だ。

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

# スーパーマリオブラザーズ3




## 装いも新たに マリオがカムバック

前作から2年、再びソフトをROMカセットに戻して『スーパーマリオブラザーズ3』が発売された。開発は当然任天堂でディレクション及びプロデューサーは宮本茂氏だが、古くから同社のゲーム制作に携わり初代の開発にも関わっていたSRD社の中郷俊彦氏もプログラマーで参画している。

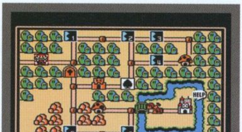
ファミコンでは最後の『スーパーマリオ』シリーズとなったこの作品は、基本的なゲームルールとキャラクターを残しつつ、前2作からグラフィック・ゲームデザインが大幅に刷新され、BGMも多数追加。現在の作品へと繋がるシステムの根幹を築き上げた。様々な仕様変更に伴い内容量も増加し、3メガROMを用意して「新しいマリオ」を表現した。これは当時のファミコンとしては大容量であり、ビジュアル面はスーパーファミコンのソフトに匹敵するほどのクオリティであった。その自信は「ファミコンソフトの最高傑作」という当時のキャッチにも表れている。反面、色々な要素を新しくした歪みも散見され、ゲームボリュームの割にセーブバックアップがない、任天堂の作品にしては珍しくバグが多いといった問題点もあった。

それでもあの『スーパーマリオ』である。やはり総合的な完成度は非常に高く、蓋を開けてみれば初代に継ぐ売上げで国内384万本を記録。北米を中心とした世界累計では約1728万本も売れている。日本国内のみならずアメリカでのマリオ人気が窺える数字である。




今回はクッパがコクッパ達を使って各国から魔法の杖を盗み出し、王様達を動物に変えてしまった…というストーリー。さあヒゲの出番だ。

純粋に軽快なアクションとフィールドに隠された様々な要素を探索して楽しむというコンセプトの前2作と異なり、今作ではストーリー性もきちんと描かれている。結果的には予定通りピーチがクッパにさらわれるのだが、今作ではキノコ王国とは別の国が舞台で、姫君救出とは別に7つの国を巡り奪われた魔法の杖を取り戻すのが目的となる。

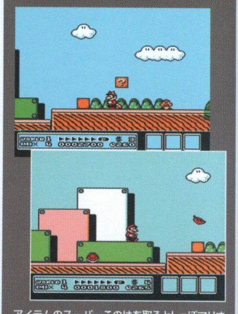



従来のアクション面のほかに、たくさんのギミックが詰まったマップ面を導入。このシステムは後の作品にも受け継がれていった。



マップ面からコースを選択するとアクション面に。ここではいつものようにゴールに到達すればクリアとなる。

### しっぽマリオ



アイテムのスーパーこのはを取るとしっぽマリオに変身する。この状態でMAX速度までダッシュ&ジャンプで上空飛行が可能となるほか、回転攻撃など多彩なアクションが使える。

### DATA スーパーマリオブラザーズ3

メーカー/任天堂
発売日/1988年10月23日
定価/6500円

**対応ハード**
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

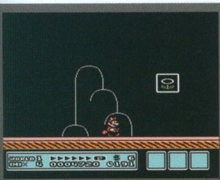
**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

中古ROMカセットは安価で配信も利用可能。また、スーパーファミコンとWiiの『スーパーマリオコレクション』にも収録されている。

※…FC版の発売日・FC版の定価

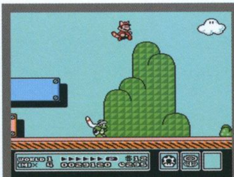
## 胸躍る冒険が詰まったアトラクションの完成



**ゴールでカードGET!**
ゴール時にもらえるカードは3枚で1UP。さらに同一絵柄が揃うと残機が増加する。




マップ面ではキノピオがマリオの手助けをしてくれる。各種ミニゲームに挑戦するとアイテムなど様々な特典が受けられる。

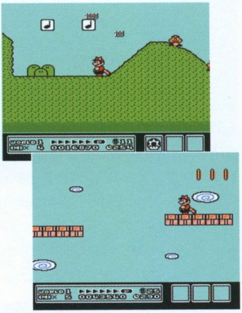


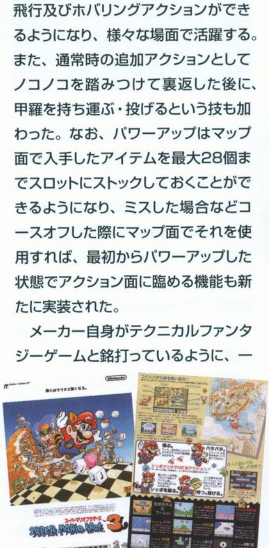
**新たな敵も追加**
敵キャラクターの種類も増加し、写真のようにハンマーブロスの亜種も出現する。

システム面での大きな変更点ではすごろくのようなマップ面の導入があげられる。各コースにトライする際には必ずここを通ることになり、分岐ルートではプレイヤーが進行方向を選択できる。従来の○-1といったような表記のコースの他に砦や城も存在するほか、マップ自体にも様々な仕掛けやボーナス施設があり、コースを回っていきながらそれらを探索していくのが本作の醍醐味である。逆にマップにはショートカットが可能な場所もあるので、早くクリアをしたいというプレイヤーは、ひたすらゴールだけを目指す遊び方もできる。

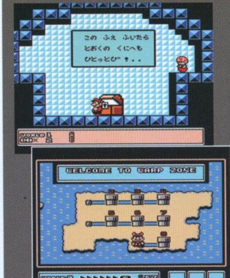
そして、コースを攻略するのに役立つマリオ（ルイージ）のパワーアップであるが、これまでの内容はそのままに、対応したアイテムを入手することで今回から新たにしっぽマリオ・カエルマリオ・たぬきマリオ・ハンマーマリオ・クツマリオに変身が可能。しっぽマリオやたぬきマリオでは上昇飛行及びホバリングアクションができるようになり、様々な場面で活躍する。また、通常時の追加アクションとしてノコノコを踏みつけて裏返した後に、甲羅を持ち運ぶ・投げるという技も加わった。なお、パワーアップはマップ面で入手したアイテムを最大28個までスロットにストックしておくことができるようになり、ミスした場合などコースオフした際にマップ面でそれを使用すれば、最初からパワーアップした状態でアクション面に臨める機能も新たに実装された。

メーカー自身がテクニカルファンタジーゲームと銘打っているように、一部コースや終盤は鬼のように難しい箇所も存在するが、基本的には幅広い層が楽しめる内容であり、そのため世界中のゲームファンに愛される作品となった。






**ワープ方法も変更**




コース上からワープした前2作と異なり、今作ではマップアイテムである笛を入手することで可能となる。笛は2本存在するので、いきなりワールド8にいくこともできる。



各ワールドの最後に待つコクッパの他にも砦で待ち構えるブンブンなどボス戦も増えた。中ボスとはいえ油断は禁物。

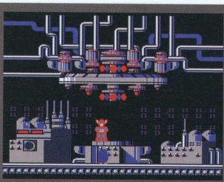


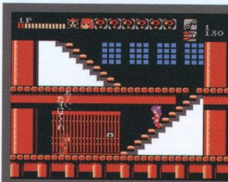
最終ワールドだけあって、ワールド8はシビれる難易度。クッパに辿り着く前の猛攻に耐えきれずギブアップする者も少なくない。

# コナミワイワイワールド




## 名作キャラを切り替えて遊べる贅沢な作品


ボーナス得点がもらえる隠れキャラだったコナミマンが、悪の親玉ワルダーを倒すために仲間達の救出に向かう。


仲間を救出すればそのキャラに切り替えて使うことができる。各キャラにはライフがあり、0になると死亡となり使えなくなってしまう。

それまでコナミのゲーム内に出現する隠れキャラ役を担っていたコナミマンと、初登場のアンドロイドキャラ、コナミレディを主人公に据えたアクションゲームが1988年発売の『コナミワイワイワールド』。

本作は2人の主人公だけでなく当時、同社が発売した人気作品のキャラクター達を一堂に会したオールスターゲームとして話題を呼んだ。主要キャラとしてはゴエモン（がんばれゴエモンシリーズ）・シモン（悪魔城ドラキュラ）・フウマ（月風魔伝）・マイキー（グーニーズ）・コング（キングコング2怒りのメガトンパンチ）・モアイ（グラディウス）が登場する。これらのキャラはコナミマンが対応したステージに向かい救出することでプレイヤーキャラとして使用できるのが特徴である。キャラには各作品にちなんだ固有の能力が備わっており、仲間を増やしていけば一度クリアしたステージでも特定のキャラでないと進めない箇所や宝箱などを取得できるようになっているので、適材適所で切り替えていくのが基本的な遊び方である。

ステージもゴエモンステージ…といったように、キャラに対応したものとなっており、スタイルは横スクロールを基調とした『ドラキュラ』シリーズのそれに近い。なお、ステージは選択制でラスボスステージ以外は最初から開放されているが、前述の通り特定のキャラがいないと進行できない部分があるため、効率よくクリアを目指すには攻略順が重要になってくる。

アクションパートの他にも縦スクロールのシューティングパートもあり、キャラだけでなく内容も盛りだくさん。いまでもファンの多い完成度の高い作品であるが、映画原作の作品が入っているため、版権の問題上移植が難しいのが残念なところだ。

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城 | FC |



ゴエモンステージやマイキーステージでは飛び道具を発射するのに必要な弾丸を賭ける博奕に挑戦できる。

### シューティング面


シューティング面ではビックバイパーとツインビーに搭乗して攻略する。同社のシューティング同様、ベルや敵からのドロップで自機をパワーアップできる。

### DATA コナミワイワイワールド

メーカー/コナミ
発売日/1988年1月14日

定価/5500円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

過去に携帯アプリに移植されたことがあるが、版権の問題からマイキーがウパに、コングがペン太に差し替えられている。

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | **FC ファミリーコンピュータ** | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

# バイオミラクル ぼくってウパ




## ボスキャラの変化の無さが最大の欠点かもしれない




赤ん坊が主人公のサイドビューアクション。武器のガラガラは敵をふくらませられ、その上に乗ることも可能だ。




ウパは赤ん坊ながらジャンプ力もかなりのもの。ふくらませた敵に乗ることとジャンプの2つを駆使してステージを進んでいく。




水中ステージではダイバー姿になる。赤ん坊らしくない行動力と適応力には驚きだが、見かけの可愛らしさに反して難易度は高めだ。

『バイオミラクル ぼくってウパ』は奇抜なタイトル名で知られるアクションゲーム。また、奇抜なのはタイトルだけでなく、本作は乳幼児が主人公という珍しいゲームなのだ。当時のコナミは安定して良作を作り出すメーカーで、アクションゲームが欲しかったらとりあえずコナミの作品を買っておけば間違いはない、というほどプレイヤーから信頼されていた。ましてやディスクシステムで数多くの良作を発売し、書き換えによってそれが500円で遊べてしまうということは、経済力のない年少ゲーマーにとって何よりもありがたかったに違いない。ただ、時代は既にディスクシステムから離れており、コナミのラインナップは前年に比べてかなり寂しく、翌年以降はディスクのゲームは発売されていない。

本作に話を戻そう。主人公ウパはまだハイハイの年頃であるのに、その跳躍力は大人顔負けで、手に持ったガラガラ（ガラ=スウォード）で攻撃も可能。攻撃された敵はふくらんで上昇していき、一定時間が経つと落下して消滅する。このふくらんだ敵にウパが体当たりをすれば他の敵を巻き込んで倒すことも可能で、敵の上に乗ればウパがジャンプで届かない場所まで行ける。これらを利用して進んでいき、最後のボスを倒せばステージクリアとなる。

ゲーム性が少々特殊なため難易度は高めだが、軽快なBGMと相まってかなり楽しめるゲームだ。少々マイナーなタイトルであったがゲームセンターCX効果で知名度も上がり、今後も長く愛される存在になるだろう。




### ボス戦




ステージの最後にはお約束のボス戦もあり。写真上の蚊遣り豚は何度も登場し、またお前かと思わずにはいられない。ボスへの攻撃方法はザコをふくらませてぶつけるのみだ。

## DATA バイオミラクル ぼくってウパ

メーカー/コナミ
発売日/1988年4月22日

定価/3300円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | **FC ファミリーコンピュータ** | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

初めにディスクシステム用のタイトルとして発売され、1993年にROMカセット版が発売されている。こちらは出荷数が少なくプレミア価格だ。

※…ROMカセット版は3900円

# ロックマン2 Dr.ワイリーの謎




## 2作目でシリーズのフォーマットが完成




最初に選択できるステージは8に増加。ボスも刷新されたが、前作で披露された能力を引き継いだ個体もいる。

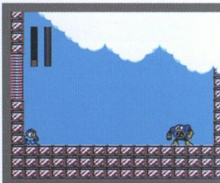
前作から1年後。再びロックマンの戦いが幕を開けた。シリーズ第2弾『ロックマン2 Dr.ワイリーの謎』の発売である。これ以降もシリーズは続いていくわけだが、何度やられても懲りない悪の博士VS正義のロックマンというヒーローアニメのような構図の定番化、前作を土台としながら後のシリーズの礎となったシステムなど、原点となる点が多い作品である。もちろんハードな難易度は健在で、クリアにはテクニックと攻略順を考える戦略性が重要であった。

今作は前作よりもステージが増加しており、中断の対策としてパスワードが導入された。このパスワードは当時のファミコンソフトによく見られた『ドラクエ』のふっかつのじゅもんタイプと異なり、マス目に丸印を埋めていくという独特のものであった。



ボスに準じた地形となっているステージ構成は変わらず。バブルマンステージでは浮力で大ジャンプが可能な水中が舞台となっている。

ゲーム中の変更点としてはスコア非搭載や一度クリアしたステージの再戦が不可能になったなどの廃止系と、ボスの特殊武器以外にライト博士が発明したアイテム1～3号の追加。また、入手すればストックしておくことが可能で、任意のタイミングでライフを全快してくれるE缶の出現など、ロックマンの機能に関わる変更点がいくつもある。



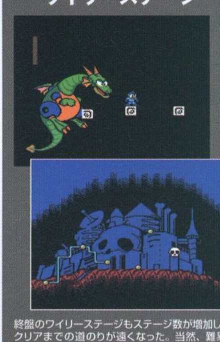
公募になったこともあり、ボスの存在もクローズアップされた。近年動画投稿サイトが流行してから本作をネタにした動画も存在する。

今作からボスキャラの公募が始まり採用者はエンディングにてデザイナーとしてクレジットされる粋な計らいがあった。ちなみに最終で惜しくも選考に漏れてしまった佳作者も、スペシャルサンクスに名前が記載された。




日本版のフライヤーと北米版のパッケージ画像。日米の文化の違いが浮き彫りになる…というか北米版はあまりに酷すぎである。

## ワイリーステージ



終盤のワイリーステージもステージ数が増加し、クリアまでの道のりが遠くなった。当然、難易度も極めて高くボスラッシュ、専用ボスと厳しい戦いが続く。

## DATA ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

メーカー/カプコン
発売日/1988年12月24日

定価/5800円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

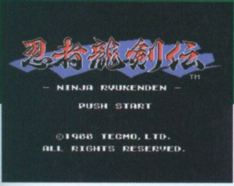
| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

メガドライブ版は『ロックマンメガワールド』に収録。バーチャルコンソールの配信はファミコン版で、ゲームアーカイブスの配信はPS版である。

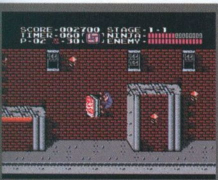
※…FC版の発売日・FC版の定価

外国人の間違った忍者像がそのままゲームに

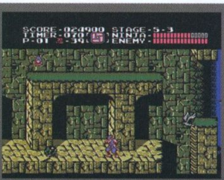
# 忍者龍剣伝




## 発売当時はマイナーもシリーズ化で人気を獲得



剣術、忍術を駆使して敵を倒していくアクションだが、貼り付きアクションでの移動が特徴的。マスターするのは意外と難しい。



飛空タイプやジャンプの足場に配置されている敵が猛攻を仕掛けてくるのでツライ。しかも下がると再出現するのでさらにツライ。

Xbox用のタイトルだったことで国内ではヒットに至らなかったものの、北米では難しすぎると批判の対象になった一方でコアなアクションゲーマーから賞賛を浴びた、2004年発売の『NINJA GAIDEN』。その原型となっているのが本作『忍者龍剣伝』である。

1988年に登場した本作にはアーケード版も存在するが、同年にファミコン版も発売されており、前記のタイトルはファミコン版の流れを汲んでいて、本作よりも過去の話を描いている。なお、『忍者龍剣伝』は以降、家庭用ハードでシリーズ化される運びとなり、据置機、携帯機を問わず様々なハードで展開していき、2009年までにシリーズ累計で770万本の売上げを達成するほどのヒット作品となった。

知名度的には販売元のテクモは同年に『キャプテン翼』を発売していたこともあって、当時そこまで高くなかったが、グラフィックや演出にこだわるテクモシアターの第2弾として登場しているだけあり、ステージ間に流れるストーリーの後にアイキャッチを挟むなど、非常に凝った作品に仕上がっている。後年になって本作が注目されたのは有野課長効果が大きいといえるが、欧米人が抱く忍者のイメージをそのままゲーム化した点、そしてゲーム後半のコントローラを投げつけたくなるほどの難易度の高さがオールドゲームファンの目に止まり、人気となったのである。

独特の質感で壁に貼り付くアクションを使いこなさなければならないのと、まるでこちらの動きを見透かしているかのように「ここに配置されたら嫌だな」という絶妙な位置に雑魚が配置されているため、生半可なテクではクリアは見えてこない。

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| 忍者龍剣伝Ⅱ 暗黒の邪神剣 | FC・SFC |
| 忍者龍剣伝Ⅲ 黄泉の方船 | FC・SFC |



こちらはPCエンジン版。基本的なゲーム性はファミコン版と一緒だが、グラフィックと一部キャラデザイン、BGMなどが変更されている。

### アーケード版



本シリーズのもとになったアーケード版。棒状のジョイスティックの先端にボタンがあるという特殊な操作系で、首刈り投げというジャンプ投げが特徴的であった。

### DATA 忍者龍剣伝

メーカー/テクモ
発売日/1988年12月9日

定価/5500円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

バーチャルコンソールではアーケード版(823円)とPCエンジン版(617円)の配信もある。スーパーファミコン版『忍者龍剣伝 巴』はプレミア価格。

※…FC版の発売日/FC版の定価

## 2種類のアクションが楽しめる隠れた良作

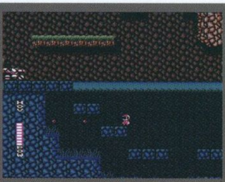
# 超惑星戦記 メタファイト




## 作り込まれたゲーム性がファンから支持された



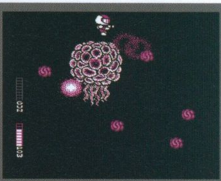
メインステージはサイドビューで、主に戦闘万能車両「メタル・アタッカー」に乗って移動。この車両はジャンプも可能で操作感は車より人型に近い。



車両で進入不可能な場所へ行ったりする際には、降車して生身で探索の必要がある。ここでダメージを喰らっても乗車すれば一瞬で回復可能だ。

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| メタファイトEX | GB |



ダンジョンにはボスも存在。これを倒せば車両の装備が入手可能であり、それによって新たなステージへと進めるようになる。

大手メーカーの作品には知名度でかなわないものの、地道に良作アクションを作り続けていたサンソフト。本作は同社製のファミコンソフトの中でも特に評価の高いゲームであり、ややマイナーなタイトルながら現在でも根強いファンが存在している。

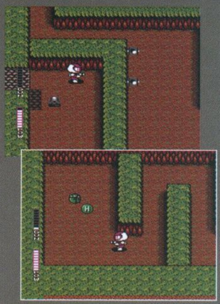
ゲーム性は広めのマップを探索しながら進んでいくタイプで、クリアまでには相応の時間を要する。メインとなるステージはサイドビューで車両に乗って進んでいくのだが、この車両はパワーアップしていくと様々な機能が付加される。水中移動・壁や天井への吸着走行などがそれにあたり、自機の移動範囲も広がっていく。また、武器のパワーアップも可能で、これによって壁を破壊できるようにもなる。ただ、それでも車両で進入不可能な場所があり、そういった場合は主人公が車両から降りて生身の状態で進んでいくことになる。

そして、主人公がダンジョンに入ると画面がトップビューへと変更され、迷路状のフィールドを8方向に移動しながら探索していく。いきなりのゲーム性変化にとまどうかもしれないが、これら2形態を交互にこなしていくのが本作の醍醐味でもある。

こういった探索型のゲームながらプレイの中断に対する配慮に欠けているのが本作の欠点で、セーブはおろかパスワードでの再開にも対応していなかったのだ。ただ、バーチャルコンソール版では中断が可能になっている。




### ダンジョン



ダンジョン内では主人公の姿が拡大されると共に視点がトップビューに変更される。ここでは銃とグレネードによる攻撃ができ、アイテムも多数入手できる。

### DATA 超惑星戦記 メタファイト

メーカー/サンソフト
発売日/1988年6月17日

定価/5300円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

オリジナルはファミコン版。PSの『メモリアル☆シリーズ サンソフト』に収録されており、ゲームアーカイブスの配信はこちらになる。

※…FC版の発売日・FC版の定価





# OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



## 1989年










# 1989年のTVゲーム事情



『ドラゴンクエスト』『ファイナルファンタジー』の2大RPGが発売されず、家庭用ゲーム機にとっては大作不在の年であったと言える（この年最大のヒット作は『ファミコンジャンプ英雄列伝』の110万本）。ハードの勢い的にはやはりファミコンの人気が高く、メガドライブやPCエンジンはやや普及が進んだという程度であった。また、アーケードゲームの分野では『ファイナルファイト』のヒットからベルトスクロールアクションの需要が高まり、カプコンを中心として同ジャンルの作品が数多く開発されていった。

## 1989年に発売されたTVゲーム



### クライムファイターズ

メーカー／コナミ
発売日／1989年7月
定価／一円

バイオレンスな世界を舞台としたベルトスクロールアクション。4人同時プレイが可能なVer.と2人プレイまでのVer.があり、操作系や体力表示などが異なる。敵キャラはパンクス・ロッカー・ハードゲイなど個性的で、最強アイテムの拳銃は弾数無限で強力だ。



### ならず者戦闘部隊 ブラッディウルフ

メーカー／データイースト
発売日／1989年2月
定価／一円

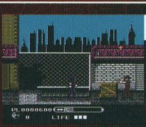
さらわれた大統領を救うために敵地に乗り込んだ特殊部隊2名の活躍を描くアクションシューティング。カタカナ表記の会話文が特徴的で、「アツイゼ、アツイゼーアツクテシヌゼー」はデコを代表する名セリフの1つ。



### ワイルドファング

メーカー／テクモ
発売日／1989年7月
定価／一円

ゲームの主人公はムキムキの男ではなく、その上に乗っている小男。主人公は大男のほか虎や竜に乗り換えが可能で、場面によって使い分けていく（竜のみ乗り換えに特殊アイテムが必要）。敵の首をもぎ取る攻撃が特徴で、流血もやたらと派手である。



### 忍者COPサイゾウ

メーカー／九娯貿易
発売日／1989年11月17日
定価／5900円

バカゲーとして有名なファミコンのサイドビューアクション。息子がさらわれたのに誘拐犯の黒幕が暴けると喜ぶ主人公や、敵とのお馬鹿な会話など突っ込みどころ満載で、好事家の間で愛されているゲームである。



### 田代まさしのプリンセスがいっぱい

メーカー／CBSソニー
発売日／1989年10月27日
定価／5500円

かつて人気芸能人であった田代まさしが主人公のファミコン用ゲーム。4人のプリンセスのモデルが公募され、合格した女の子は顔写真と名前がパッケージに載ったのだが、今となっては消し去りたい過去なのではないだろうか。



### ダウンタウン熱血物語

メーカー／テクノスジャパン
発売日／1989年4月25日
定価／5900円

後に続編が数多く制作されるダウンタウンシリーズの1作目。2人同時プレイが可能であったり、敵を倒して得られるお金でアイテムの購入が可能であるなど、家庭用ゲーム機にあわせた作風になっており、くにおくんシリーズヒットのきっかけにもなった。



### スプラッターハウス わんぱくグラフィティ

メーカー／ナムコ
発売日／1989年7月31日
定価／4900円

ホラー&スプラッター描写で話題となった『スプラッターハウス』を家庭用ハードに移植する際に、様々な制約から別物になってしまった。ゲーム性は悪くないのだが、『スプラッターハウス』の名を冠するのは間違いだったように思える。



### アレックスキッド 天空魔城

メーカー／セガ
発売日／1989年2月10日
定価／5800円

セガ・マークⅢの時代からセガのマスコットキャラであったアレックスキッドのメガドライブ初参入作品。しかし、翌々年には『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が発売され、アレックスキッドが主役となるゲームは日本では本作が最後になってしまった。

## 最強の暗殺者となってグランドマスターの陰謀を阻め

# ストライダー飛竜

### 話題になる要素がないと存在感は薄れていくもの



主人公である飛龍の武器はサイファーと呼ばれる特殊な剣。高速連続攻撃が可能で、パワーアップアイテムを取ると攻撃距離が長くなる。

機械に溢れた未来の世界を舞台にしながら、重力を無視した忍者のごとき動きを見せる主人公が、刀のような武器を振るって金属製の敵を切り刻む。発売当時としてはかなり斬新な作品だったこともあり、大きな話題となった『ストライダー飛龍』。

ゲームセンターから人気となり、いくつかの家庭用ハードに移植されたが、もとのAC版の完成度が高いことに加え、その時代の家庭用ハードの能力がそれほど高くなかったため、完全移植には至らなかった。すでに家庭にゲーム機があることが当り前の時代になっていたが、現在よりAC人気が高かった頃の作品でもあり、家庭で遊ぶというよりはゲームセンターでプレイするべきゲームだったのだろう。



ヘリコプターのような機体を飛び移りながら進む場面。人間業とは思えないアクションを楽しめるのも本作の魅力といえるだろう。

初代から10年。ようやく続編となる『ストライダー飛龍2』がACに登場したことで、再び脚光を浴びることになった本作。続編登場の翌年には『ストライダー飛龍1&2』という形でPSに移植され、ようやくACと遜色ない『ストライダー飛龍』が広く家庭で楽しまれるようになった。



その後15年が経過した2014年2月にPS3とXbox360で（PC版・PS4版・XboxONE版もあり）新たな『ストライダー飛竜』が発売される。グラフィックは最新のものになりゲーム内容も今風の探索型アクションに変わってはいるものの、飛竜の多彩なアクションと格好良さは変わっていない。

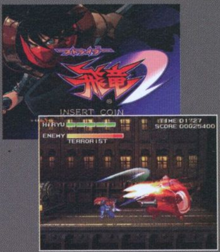
### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ストライダー飛竜2 | AC・PS |
| ストライダー飛竜 | PS3・X360・etc. |



ステージ1のボスであるウロボロス。人間が合体した生物という不気味な存在だが、それだけに本作で最も印象に残るボスでもある。

### ストライダー飛竜2



主人公やラスボスの名前は同じまま、2000年後を描いた続編。設定に謎が多く、キャラやステージの外見も変わっているが、剣による攻撃や人間離れしたアクションは健在だ。

### DATA ストライダー飛竜

メーカー/カプコン
発売日/1989年3月

※…AC版の発売日

定価/―円

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

バーチャルコンソールの配信はメガドライブ版。ゲームアーカイブスの配信はプレステ版で、本作と続編のカップリングになっている。

# ベルトスクロールアクション最高のヒット作




# ファイナルファイト

## 幅広い層に好まれた名作アクション

『熱血硬派くにおくん』『ダブルドラゴン』によって確立されたベルトスクロールアクションのゲーム性を、さらに高いレベルにまで昇華させたのが本作『ファイナルファイト』である。およそ同ジャンルのゲームで本作よりもヒットした作品は存在せず、代名詞的に使われることも多い。プレイヤーによって評価に違いはあれど、本作がゲーム史に名を残す作品であることは間違いない。

この大ヒットゲームを制作するきっかけとなったのが、カプコンのアメリカ法人から『ストリートファイター』の続編を作って欲しいと依頼を受けたこと、というのは有名な話で、そのために本作は当初『ストリートファイター'89』という名前が付けられていた。しかし、完成した本作が望まれたゲーム性とは異なっていたために、改めて対戦格闘ゲームとしての続編制作が依頼され、『ストリートファイターII』が誕生することになる。

当初は不本意な扱いを受けていた本作だが、本格的に稼働を開始するとその評価は一変。またたく間にプレイヤーを虜にしていった。特にそれまでカプコンのゲームは難易度が高すぎてマニア向けであるとのきらいがあったが、本作はライトゲーマー層にも好評でインカムも非常に好調であった。

また、本作は家庭用ゲーム機にも数多く移植され、いずれも好評を博している。もともと本作は1コインクリアが難しく、一般のプレイヤーはコンティニューを繰り返しながら進んでいくのが普通であった（そのためにインカムが高いのだが）。そのため、買ってしまえばいくら遊んでも無料である家庭用ゲーム機と相性がよかった。これは同ジャンルのゲーム全般に言えることで、友達が遊びに来た際の接待ゲームとしても重宝されたのである。

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| ファイナルファイト2 | SFC |
| ファイナルファイト タフ | SFC |
| ファイナルファイト リベンジ | AC・SS |






暴力集団マッドギアに立ち向かった市長ハガーの娘ジェシカがさらわれ、救出のために3人の男が立ち上がるといったストーリー。




選択できる主人公は元プロレスラーの市長ハガー、ジェシカの恋人コーディー、その友人であるガイの3人。

### スーパーファミコン版







家庭用ハードを中心にゲームをしているかたにはこちらのSFC版が最も身近だろう。容量の都合でガイがカットされており、その点を修正した『ファイナルファイトガイ』が後に発売された。

### DATA ファイナルファイト

メーカー/カプコン
発売日/1989年12月

※…AC版の発売日

定価/ー円

**対応ハード**

AC（アーケード） / PC（パソコン） / FC（ファミリーコンピュータ） / SFC（スーパーファミコン） / MD（メガドライブ） / PCE（PCエンジン）
64（NINTENDO64） / PS（プレイステーション） / SS（セガサターン） / GC（ゲームキューブ） / PS2（プレイステーション2） / DC（ドリームキャスト）
Xbox（エックスボックス） / GB（ゲームボーイ） / GBA（ゲームボーイアドバンス） / DS（ニンテンドーDS） / PSP（プレイステーション・ポータブル） / etc.（その他のハード）

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

海外ではPS3とXbox360の配信もあり。アーケード版に近いのはPS2とPSP版で『カプコン クラシックス コレクション』に収録されている。

## 面白さには相応の理由がある




**コンティニュー**
本作はコンティニューによるインカムの多さからお店側にも支持され長く稼働していた。

本作がこれほどまでのヒットに至ったのは偶然ではなく、いくつかの明確な理由が存在している。まずは何と言ってもアクションゲームとしての爽快感に優れていることで、キャラが大きく迫力があり、そのうえプレイヤーが攻撃ボタンを連打しているだけで連続技に繋がるシステムがその要因だと言える。しかも多数登場する敵が重なっていれば同時に攻撃が可能で、複数の敵を同時に吹き飛ばすのは実に気持ちがいい。敵を殴っている時やダウンさせた時の効果音もそれに拍車をかけている。

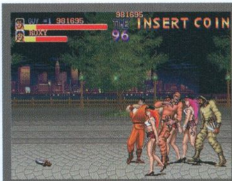
また、本作から存在感を大きくしたシステムに「投げ」がある。従来のベルトスクロールアクションにも投げは存在していたが、それは連続技の一環であったり、発生させるのにいくつかの条件が必要であった。ところが本作では敵と接触するだけで掴みのポーズが発生し、その後に攻撃ボタンを押すだけで敵を豪快に投げ飛ばすことができる。しかも投げられた敵には判定があり、ぶつかった他の敵を巻き込んでダウンさせられるのだ。特に元プロレスラーであるハガーには通常投げとジャンプしてからの2種類の投げが存在し、後の対戦格闘ゲームにおける「投げキャラ」の元祖的な存在になっている。そして、投げはその特性上、敵とプレイヤーキャラの位置の左右入れ替えが可能である。これによって左右から敵に挟まれた場合、投げで敵を左右どちらかにひとまとめにするという技が生み出された。これは多数の敵を同時に相手にしなければならないベルトスクロールアクションに必須のテクニックになっていった。



各種武器や体力回復用の食料アイテムが出現する。これらの仕様は後の同ジャンルのゲームにも引き継がれていった。



ステージの最後に登場するボスキャラはなかなか個性的なものが多いが、中でも日本かぶれのソドムは初心者キラーとして悪名が高い。




**ニューハーフ**
女性を殴るのはけしからん、とのアメリカでの言いがかりにニューハーフであると設定された。

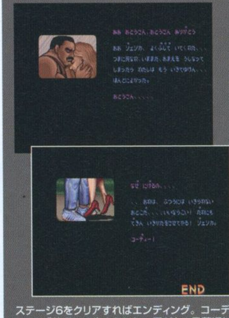
一躍カプコンを代表するゲームとなった本作には多数の魅力的なキャラが出演している。そして、そのキャラ達は作品の垣根を越えて活躍するようになっていった。もともと『ストリートファイター』シリーズとして開発された経緯があるため、『ストリートファイターZERO』シリーズからは主人公であるガイやコーディー、ボスキャラのソドムとロレントが参戦している。同シリーズとはストーリーにも繋がりがあり、パラレルワールド的な存在ではあるが『ストZERO』は本作の後日談でもある。また、元プロレスラーという設定を活かし、ハガーは『マッスルボマー』シリーズに出演。マッチョな投げキャラとしてスクリューパイルドライバーを使いこなしている。

**続編**



ベルトスクロールアクションの続編『ファイナルファイト2』と『ファイナルファイトタフ』はスーパーファミコンで発売された。主人公としてはハガーが皆勤賞である。

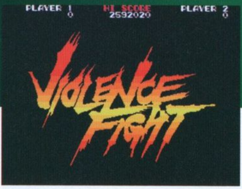
**エンディング**




ステージ6をクリアすればエンディング。コーディーは「普通には生きられない男だ」の言葉通り、『ストリートファイター ZERO3』に囚人として出演している。

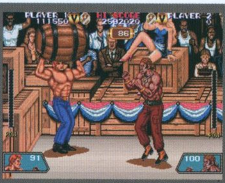
## 北米向けに制作された大味な対戦格闘ゲーム

# バイオレンスファイト




### キャラサイズは大きく かなり濃いめ


プレイヤーは4人の中から自キャラを選択可能。それぞれパンチやキックの威力とスピードに差があるが、出身地は全員アメリカである。


フィールド上にある箱や樽などを利用して相手にダメージを与えられる。また、ガードも可能だがあまり細かい駆け引きができるゲーム性ではない。


パンチorキックボタンとジャンプボタン同時押しでスペシャル攻撃が出せる。また、パンチ・キック同時押しでしゃがむことも可能だ。

カプコンから『ストリートファイター』が発売され、その続編『ストリートファイターII』が大ヒットを遂げるまでの4年間の間に、幾つかの対戦格闘ゲームが誕生している。しかし、そのほとんどがプレイヤーから注目されることなく、マイナーゲームとして消えていった。この『バイオレンスファイト』もその1つで、言わば『ストII』になれなかった対戦格闘ゲームである。

もともと本作は北米市場向けに開発されたゲーム。そのためプレイヤーキャラは全てアメリカ人であり、白人・黒人・東洋系と人種を網羅している。恐らく、日本ではイマイチ人気が出なかった『ストリートファイター』が北米では大人気であったことをタイトーも知っており、その人気を当て込んで本作が制作されたのではなかろうか。敵をダウンさせた際に出現する「DOGON」「BOGOON」などの文字もアメコミ風で面白い。

ただ、ゲーム性は至って大味で、後の格ゲーのような駆け引きなどの要素は極めて少なく、敵との間合いを計って攻撃を繰り出すのみで勝敗が決まってしまう。また、1人用では敵キャラの理不尽な強さにも悩まされる。1度プレイしてみれば『ストII』との違いや、どうして本作がヒットしなかったか理由が分かるはず。敵を吹っ飛ばした際の爽快感はなかなかだが、それがメインのゲーム性ではやはり弱すぎであろう。とは言え、対戦格闘ゲームの黎明期に発売された一作として歴史的価値のある作品だ。


ボーナスステージではトラと対戦。勝てばパンチかキックの強化が可能だが、トラは凶悪なまでに強く勝つのは難しい。

### 海外では続編も発売





日本よりも早く対戦格闘ゲームがヒットしていた北米向けに、続編『SOLITARY FIGHTER』が発売されている。こちらは戦いの最中にナイフを持った網タイツ女が乱入してくる謎仕様だ。

DATA バイオレンスファイト

メーカー/タイトー
発売日/1989年12月

定価/―円

※…AC版の発売日

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

かなりマイナーなタイトルだが『タイトーメモリーズ』によってフォローされている。ちなみに42ページの『ニュージーランドストーリー』も同時収録である。

## 多彩な攻撃を繰り出す敵に1本の武器で立ち向かう

# ファイティングファンタジー




### もう少し派手さが必要だったかもしれない




ファンタジー世界の住人を相手にした対戦格闘ゲーム。敵のブレスや魔法といった様々な攻撃に対するプレイヤーの対応が求められる。




対戦勝利後に得られる賞金を使って買い物ができる。まずはリーチは短いが威力の高いバトルアックスを買うのが定石であった。




プレイヤー同士の2P対戦も実装されていたが、これは完全なオマケモード。当時対人戦を経験した人はどれほどいたのであろうか。

左の『バイオレンスファイト』がアメコミ風なら、本作はファンタジー風対戦格闘ゲーム。ドラゴンやリザードマンといったRPGの敵としてお馴染みのモンスターと、人間の主人公が1対1で戦う形式だ。主人公は武器（デフォルトの状態では剣）を装備しており、2ボタンの操作系が武器攻撃とジャンプに振り分けられている。それに対して敵はそれぞれ独特の攻撃方法を持ち、サソリ男は尻尾で毒攻撃を仕掛ける、ガーゴイルは空を飛び上空から襲いかかるなど、人外ならではの攻撃でプレイヤーを翻弄する。

このように本作は対戦格闘ゲームのシステムを取り入れながら、従来のアクションゲームのボス戦のみを抽出したようなゲーム性を持っている。また、ファイトマネーを使って新しい武器を買ったり、体力ゲージを増やすことも可能。対戦相手は3人のなかから選べるため、相性のいい武器を装備して対戦に挑むといった戦略性も持っている。デコ（データイースト）はおかしなゲームばかり作っていると思いきや、時々本作のような渋い世界観の硬派なゲームを世に送り出すため、目が離せないメーカーであった。

残念な部分としてはジャンプからの下突きが非常に有効で、多くの敵がこれだけで倒せてしまうことや、2P対戦がオマケ的な扱いでしかないなどの点がある。特に2P対戦では主人公同士の同キャラ対戦しかできないのは非常にもったいない部分だ。とは言え、2ボタンで敵キャラの多彩な攻撃を再現したり、対戦バランスを取るのは当時としては無理な話であっただろう。もう少しヒットして続編が制作されていたならば、敵キャラの使用も解禁されたのかもしれないが。







対戦相手はラミア・ガーゴイル・リザードマン・ドラゴン・サソリ男・魔術師。ラス前が双子のアサシンでラスボスはジャイアントだ。

### DATA ファイティングファンタジー

メーカー/データイースト
発売日/1989年3月

定価/ー円

**対応ハード**

AC（アーケード） PC（パソコン） FC（ファミリーコンピュータ） SFC（スーパーファミコン） MD（メガドライブ） PCE（PCエンジン）
64（NINTENDO64） PS（プレイステーション） SS（セガサターン） GC（ゲームキューブ） PS2（プレイステーション2） DC（ドリームキャスト）
Xbox（エックスボックス） GB（ゲームボーイ） GBA（ゲームボーイアドバンス） DS（ニンテンドーDS） PSP（プレイステーション・ポータブル） etc.（その他のハード）

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

恐らくゲームの権利はデータイーストからジー・モードに移譲されていると思われるが、配信・移植には未だ至っていない。

# 騎乗での戦いに特化した異色アクション

# 天地を喰らう




## キャラを活かした名作アクション




4人のキャラから1人を選んでゲームスタート。各キャラは攻撃力や体力のほかに、真空剣の溜め時間や流星剣の出やすさなども異なる。




馬に乗ったまま左右への攻撃ボタンで戦っていく。また、主人公は経験値によって体力上限が成長したり、武器の取得で攻撃力が上がったりする。

『天地を喰らう』は本宮ひろ志氏の同名漫画を原作としたアクションゲーム。カプコンからは同漫画を原作としたゲームが多く発売されており、非常に紛らわしい。ジャンル的にはアーケードの2作がアクション、ファミコンの2作はRPG、スーパーファミコンとゲームボーイ（前半はRPG）の作品はSLGである。

本頁の作品はアーケードで発売された1作目。劉備陣営の武将が馬に乗って戦うアクションゲームだ。当時はカプコンが横スクロールアクションからベルトスクロールアクションへと移行しようとしていた過渡期にあたり、本作のゲーム性は非常に独特なものになっている。例えばプレイヤーキャラが馬から降りることがないため、アクションゲームに付きものであるジャンプが存在しない。攻撃は2つのボタンによって左右の方向を使い分けるタイプで、3つめのボタンで計略の発動も可能。また、縦方向への移動ができ敵を倒すまでスクロールが止まるなど、ベルトスクロールアクションの特徴も持っている。

ただ、実際にプレイしてみると特に違和感はなく、簡単な操作で大量の敵を倒す爽快感が得られる。クリアまではかなり長めであるが、序盤から中盤あたりは難易度も抑えめで初プレイでげんなりしてしまうこともない。カプコンのゲームはこの時期から難易度が下がり始め、適度にコンティニューすればライトゲーマーにもエンディングは近かった。



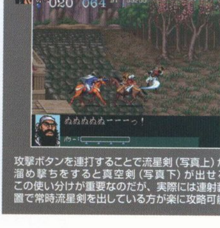

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| 天地を喰らう2 赤壁の戦い | AC･PS･SS |



ステージクリア時にはデモが挿入されるが、当時のカプコンは同シーンの声を社員があてていたらしく、何とも言えない棒読みに力が抜ける。

### 流星剣･真空剣




攻撃ボタンを連打することで流星剣（写真上）が、溜め撃ちをすると真空剣（写真下）が出せる。この使い分けが重要なのだが、実際には連射装置で常時流星剣を出している方が楽に攻略可能。

## DATA 天地を喰らう

メーカー/カプコン
発売日/1989年4月

※…AC版の発売日

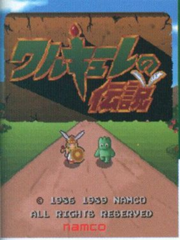
定価/一円

**対応ハード**

AC（アーケード） / PC（パソコン） / FC（ファミリーコンピュータ） / SFC（スーパーファミコン） / MD（メガドライブ） / PCE（PCエンジン） / 64（NINTENDO64） / PS（プレイステーション） / SS（セガサターン） / GC（ゲームキューブ） / PS2（プレイステーション2） / DC（ドリームキャスト） / Xbox（エックスボックス） / GB（ゲームボーイ） / GBA（ゲームボーイアドバンス） / DS（ニンテンドーDS） / PSP（プレイステーション・ポータブル） / etc.（その他のハード）

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

ファミコンやゲームボーイの同名ゲームは別物。過去にPCエンジンに移植されているが、完全移植とは言えない内容である。




## ナムコ低迷期に誕生した奇跡の名作

# ワルキューレの伝説

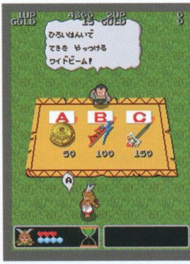
### 単なるキャラモノに非ず ゲーム性も秀逸




天上界の大女神から悪魔カムーズの討伐を命じられるシーンからゲームはスタート。エンディングまでの道のりは長く険しい。

前作はFCで発売された『ワルキューレの冒険 時の鍵伝説』。RPG的要素が強い作品であったが、ACで登場した続編『ワルキューレの伝説』はよりアクションに特化した内容へと変貌を遂げている。

システム2基板特有の美しいグラフィックと透き通るようなBGMで多数のファン魅了した本作。FC版はパッケージのキャラ画像との乖離が激しかったが、ハードの性能が劇的にアップしたことにより、イメージイラストにかなり近いワルキューレを操作できるようになった。以降、ワルキューレはナムコを代表するキャラの1人となったが、彼女を主人公とした純粋な続編、あるいはアクションゲームの類は携帯アプリを除いて登場していない。なお、1998年発売の『ナムコアンソロジー2』には、ワルキューレの冒険を伝説風にアレンジしたリメイク作品が収録されている。プレミア化した時期もあったものの、今はゲームアーカイブスで配信されているため、手軽に入手できるのが嬉しい。




道中で入手したお金を使って有益なアイテムを購入できる。ただし値段はどんどん上昇していくので、その点は気をつける必要があった。

ワルキューレの伝説は、キャラの愛らしさだけでなく、その適度な難易度と小気味いいアクションでも人気の作品。いわゆる覚えゲー的側面を有しており、繰り返しプレイすることで、1コインでより長く遊べるようになる。加えて、魔法詠唱を利用した無敵時間やジャンプ歩行による時間短縮といった様々な小技を覚えれば、さらにテンポよくゲームを進めることができるようになる。全体を通して非常にバランスがいいゲームなのだ。




システム2基板ということで拡大縮小もお手のもの。ドットもいい味を醸し出している。今の時代、これだけのドットを描ける人はどのくらいいるだろうか…。







ワルキューレは様々な魔法を使うことができ、魔法詠唱時（選択時）は無敵となるが、タイミングを誤るとご覧の有り様。

## DATA ワルキューレの伝説

メーカー/ナムコ
発売日/1989年4月

※…AC版の発売日

定価/―円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 823円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

バーチャルコンソールの配信はPCエンジン版もあり（617円）。ゲームアーカイブスの配信は『ナムコミュージアム』のため、他のゲームも同時に楽しめる。

## ファミコンのアクションゲームの中でも屈指の完成度

# 悪魔城伝説

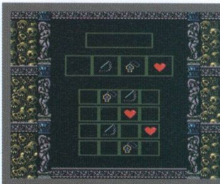



### ファミコンのゲームとは思えないほどの高品質

『悪魔城ドラキュラ』は1986年にコナミのディスクシステム参入第1弾として発売されたアクションゲーム。子供向けのゲームが多かったファミコンの中で、ゴシックホラーを基調とした世界観はプレイヤーに鮮烈な印象を残し、コナミを代表するゲームシリーズとして認知されるに至った。

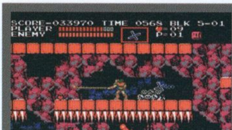
本作はファミコンで発売されたシリーズの3作目で、流行の要素であったRPGのゲーム性を取り入れて不評であった2作目から原点回帰し、純粋なアクションゲームとして開発された。その完成度の高さはシリーズでも屈指のもので、ファミコン用のアクションゲームの中でも上位にランキングされることは間違いない。ルートによってライトゲーマーからマニアにまで対応できる難易度の幅、分岐によって変化するフィールド、プレイヤーキャラとして操作可能になる3人の仲間、ゴシックホラーの世界観を支える美しいグラフィック、特殊チップ搭載によって実現した名曲の数々、など本作のすばらしさを挙げていけばキリがないほどである。

システム的には初代を基本とし、2段階にパワーアップする鞭による攻撃と空中で軌道変更ができないジャンプを搭載。ハートを消費して使用できるサブウェポンの種類や使用法も初代を踏襲している。難しい操作の必要なしで楽しめるのが本作のいい部分でもあり、短い時間で主人公を使いこなせるようになる。



前2作と異なりROMカセットで発売された本作だが、パスワードによって進んだステージの初めからプレイを再開できる。

ストーリー的には本作は初代から100年も昔の話であり、PS2で『キャッスルヴァニア』が発売されるまで、最古の時代を描いた作品であった。主人公ラルフ・C・ベルモンドは初代の主人公シモンの先祖であり、ヴァンパイアハンターの家柄。それに対する敵は小説「ドラキュラ」のモデルとなったブラド・ツェペシュ公で、暗黒邪神を崇拝し自らの領土を召喚した魔物で満たしていた。

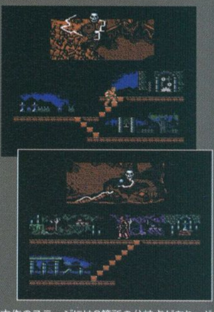



初代『悪魔城ドラキュラ』よりも前の時代を舞台とし、主人公はその祖先となっている。また、操作やルールは初代譲りである。




特定地点の壁を壊すと入手できる肉。体力回復の機会が少ない本作では貴重な存在だ。また、同様にサブ武器の連射アイテムも入手できる。

### ルート分岐



本作のステージには3箇所の分岐点があり、どのルートを選ぶかで難易度や後述するパートナーが異なる。これによって1度クリアしただけで終わりではなく、長時間のプレイに対応している。

### DATA 悪魔城伝説

メーカー/コナミ
発売日/1989年12月22日

定価/6500円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

ファミコンの中古カセットは箱説なしでもかなり高めで入手がためらわれる。バーチャルコンソールの配信が利用できるならそちらがいいだろう。

# パートナーを使いこなし ドラキュラを封印する

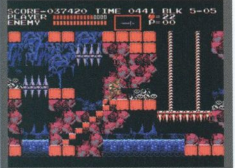



**数多くのステージボス**
ゴシックホラーの世界観に沿ったボス達もドラキュラシリーズの特徴である。

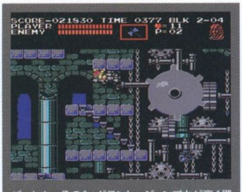
本作の主人公ラルフの操作法は初代を踏襲しているが、普通はシリーズも3作目となれば、新しい要素が加わって当たり前である。それをあえて同じにしたのは、初代からのファンがスムーズにゲームに入っていけるようにするという理由もあるだろうが、新要素は新たに加わったパートナーキャラに集約したからというのが本当のところだろう。実際、パートナーは主人公と異なった攻撃方法を持ち、それぞれ固有の特徴を持っているのだ。プレイヤーはセレクトボタンで主人公とパートナーを切り替え可能であり、状況に合わせてその能力を使っていける。

とは言えゲームスタート時点はまだ主人公ラルフの一人旅であり、パートナーとは道中で出会うことになる。具体的にはステージボスを倒した後に彼らと出会い、そこで仲間として連れて行くかどうかを決めるのだ。連れて行けるパートナーは1人のみであるため、時にはそれまでの仲間と別れることにもなる。ラルフの一人旅を続けても別に構わないのだが、それは縛りプレイや専用エンディングを見るための特殊なプレイで、基本的にはパートナーの力を借りながらプレイした方が面白く、クリアも楽である。また、ルートによって出会う仲間は決まっており、それが難易度を左右する大きな要因にもなっている。エンディングもパートナーによって変化するマルチエンディングになっており、2周目は最初からパートナーがいる状態で始められる仕様だ。

パートナーごとの特徴としては、ジャンプが高く軌道変更が可能なグラントと魔法による攻撃が強力なサイファが使いやすく、アルカードは上級者向けである。もしも、これから本作をプレイしようという方がいるならば、ジャンプアクションに自信があればグラントを、ボス戦で楽をしたいならサイファを選ぶのがいいだろう。特にサイファはエンディングで意外な一面も見られオススメである。



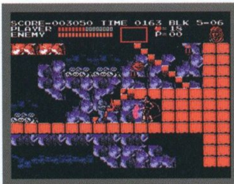

床のない場所への落下やトゲへの接触は即死扱いになる。特に敵の攻撃で吹っ飛んだ主人公が穴に落下するのはシリーズのお約束だ。




パートナーその1：グラント。ジャンプ力が高く壁や天井に張り付くことができる。また、メイン武器が飛び武器でサブ武器に斧を装備可能。

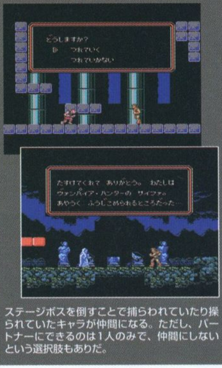



パートナーその2：サイファ。メイン武器のリーチは短いがサブ武器で強力な魔法を使える。ボス戦に有利でクリアが最も楽なキャラだ。



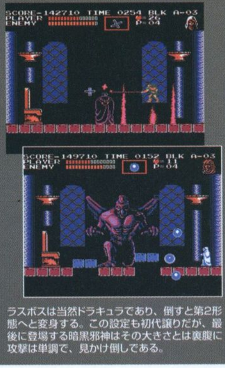

パートナーその3：アルカード。メイン武器のショットは3段階に強化可能で、コウモリに変身して空を飛べる。

## パートナー




ステージボスを倒すことで捕らわれていたり操られていたキャラが仲間になる。ただし、パートナーにできるのは1人のみで、仲間にしないという選択肢もありだ。

## ラスボス

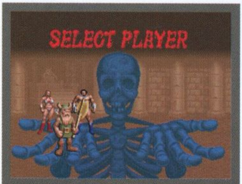



ラスボスは当然ドラキュラであり、倒すと第2形態へと変身する。この設定も初代譲りだが、最後に登場する暗黒邪神はその大きさとは裏腹に攻撃は単調で、見かけ倒しである。

# ゴールデンアックス




## クリアに必要なのは とにかくダッシュ攻撃



3人のキャラから1人を選んでスタート。それぞれ武器や魔法が異なるが、ダッシュ攻撃のリーチが短いアックス（青パンツ）はやや不利だ。

セガを代表するゲームの1つとして知られる本作は、ファンタジー世界を舞台としたベルトスクロールアクション。デス=アダーを倒すためにドワーフ・バーバリアン・アマゾネスの戦士が立ち上がるといったストーリーだ。同ジャンルのゲームとしては、この年『ファイナルファイト』が大ブレイクを果たすのだが、本作はそれよりも前に発売されながら、時代を先取りしたかのようなシステムが搭載されている。

その1つがダッシュとそこからの攻撃で、敵味方共に移動速度が遅い本作において非常に重要な意味を持っている。これにより画面の端から端まで離れていても一気に間合いを詰めて攻撃が可能であり、展開がスリリングになっている。そしてもう1つが敵味方双方が使える乗り物の存在である。ファンタジー世界である本作ではドラゴンやチキンレッグという架空の生き物が移動手段&攻撃に使われており、敵のそれを奪ってプレイヤーも使うことが可能である。



敵の乗っているドラゴンなどを奪えるのも特徴。攻略上は無理に乗る必要はないが、使いこなせればゲームの幅が広がる。

意外にもこの2つの要素をカプコンが採用するのは1991年発売の『キャプテンコマンドー』からであり、他のメーカーの同ジャンル作品でも例を見ない。さらに本作には画面の敵全体にダメージを与える攻撃（魔法）も採用されている。ベルトスクロールアクションというジャンルは定義がハッキリせず、本作がこれらのシステムを初採用した作品とは言い難いところがあるが、同ジャンルのゲームとしては先進的なものであったのは間違いない。

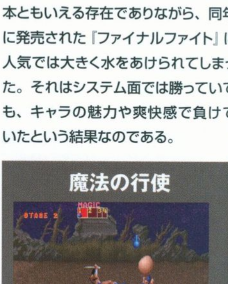
このように本作は後のゲームのお手本ともいえる存在でありながら、同年に発売された『ファイナルファイト』に人気では大きく水をあけられてしまった。それはシステム面では勝っていても、キャラの魅力や爽快感で負けていたという結果なのである。

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ゴールデンアックスII | MD |
| ゴールデンアックス デスアダーの復讐 | AC |
| ゴールデンアックスIII | MD |




### 魔法の行使



ステージの合間に登場するシーフを攻撃するとポーションを落とす。魔法はポーションを消費して発動するが、その数とキャラによってエフェクトや威力が異なる。

DATA ゴールデンアックス

メーカー/セガ
発売日/1989年5月

※…AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

ダウンロード販売

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| Xbox Live Arcade | 価格不明 |

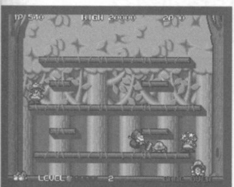
バーチャルコンソールではMD版も配信されており、PS3にもダウンロード版が存在。アーケード版の配信はいずれも完全移植である。

# ハンマーを持った主人公が大活躍

# ドンドコドン



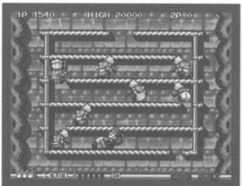

## お笑いコンビよりも発売は早い



タイトー十八番の固定画面アクション。『フェアリーランドストーリー』から続く伝統を受け継いだ作品だ。

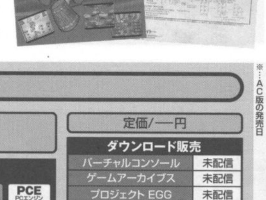
こうしてアクションゲームの数々を紹介していると気が付くのは、固定画面のステージクリア型アクションの大半がタイトーのゲームだということ。既に同ジャンルが流行らなくなっていても定期的に作品を出し続ける様は、何か執念のようなものが感じられなくもない。とまぁ本当に執念があったかどうかは分からないが、それまで積み重ねてきたノウハウがあったのは間違いなく、本作もまた従来の作品と同様な特徴を持っている。

この手のゲームで重要なのは、いかに敵を効率よく倒し高得点を得るかという部分であり、大量の敵を一気に倒すことでその両方が実現され、同時に爽快感を得ることもできる。本作では主人公がハンマーを武器にしており、それで敵を潰す。その後、敵を掴んで投げることで倒すのだが、その際に敵を多く巻き込んで倒すと高得点のアイテムが出現するようになっている。



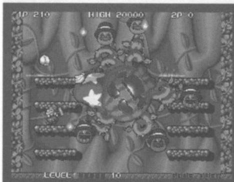
敵をハンマーで叩き、潰れた敵を投げて倒す。ステージは変化に富んでいるがパズル性はあまり高くはない。

ただ、『フェアリーランドストーリー』や『バブルボブル』といった作品に比べて、本作が地味であることは否めない。敵の倒し方にしてもアイデア的にはありきたりで、キャラの魅力も正直なところイマイチである。そのためにセールス的にもふるわず、マイナーな存在になっている。また、同名のお笑いコンビの存在によりタイトルだけは有名であるが、その実態を知らない人が多いという不思議なゲームになっている。



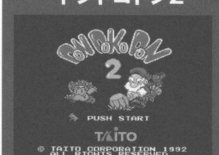
### シリーズ作品

| ドンドコドン2 | FC |
|---|---|



ラウンドの最後にはボス戦が待っている。ここでもやはり敵を潰し投げつけることでダメージを与えていく。

### ドンドコドン2






ファミコンでのみ発売された続編。ハンマーを持ったドワーフという設定は同じだが、横スクロールのアクションゲームにゲーム性が変更されている。

## DATA ドンドコドン

※…AC版の発売日

メーカー/タイトー
発売日/1989年7月

定価/ー円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **AC** アーケード | PC パソコン | **FC** ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | **PCE** PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | **PS2** プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

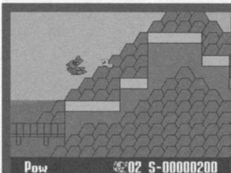
ハード性能が低いファミコン版もなかなか頑張った移植で、ゲーム性は上手く再現されている。PS2版はアーケード版そのままだ。

## 業務用マシンから転向したかわいいメカ怪獣

# ワギャンランド



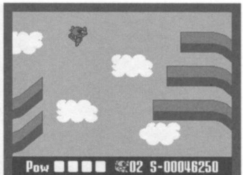

### ボス戦は意表突くミニゲーム



音波攻撃とジャンプでステージを進んでいくのが基本。攻略を容易にするスーパーワギャナイザー、ワギャコプターというアイテムもある。

ファミコン黎明期から数多く発売されたアクションゲームも、中期～後期にかけて段々とROMの大容量化が進み、各社アクション+別の付加価値を実装する作品が増えていった。老舗メーカーのナムコも例外ではなく、新しいタイプのアクションゲームの開発に着手した。

そこで完成したのが前年にアミューズメントマシン及び一般玩具として登場したワギャンを起用した『ワギャンランド』である。タイプ的には『スーパーマリオブラザーズ3』のようにマップ面とアクション面に分かれた形態

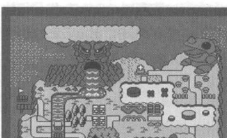


アクションパートは原則横スクロールだが、一部例外もある。また、ライフ制ではないため音波硬直以外で敵に接触すると1ミスとなる。

になっており、愛らしいキャラデザインと『ワッ』などの擬音を音波攻撃として使用するユニークな特徴が人気となった。

肝心の付加要素の方はボス戦で採用されており、通常のアクションゲームとは違いボスとの決着はミニゲームによって勝敗が決まる。

ミニゲームの種目はアクションゲームとしては風変わりな、しりとりと神

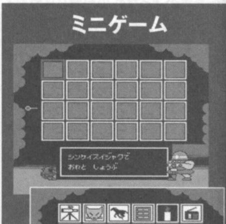

『スーパーマリオ3』のようなマップ面に様々な要素がある形とは違うが、冒険の世界をマップで表したパートもある。

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ワギャンランド2 | FC |
| スーパーワギャンランド | SFC |
| ワギャンランド3 | FC |
| スーパーワギャンランド2 | SFC |
| ワギャンパラダイス | SFC |
| ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒険 | DS |

経衰弱で、基本は児童にも配慮して優しくできている。しかし、ただ簡単なだけではなく、しりとり戦はパネルに描かれた絵柄を指定して行うのだが、例えば「ねずみ」は「ラット」としても使えたりと裏読み解釈が通用するので、なかなかの頭脳戦なのである。繰り返しゲームを行うと内容がわかってしまうという問題はあったものの、発想の転換と咄嗟のひらめきが思わぬ発見を生み、楽しめる作品であった。このミニゲームが好評だったこともありゲームはシリーズ化していき、後の作品では種目も増えていった。

### ミニゲーム



ボス戦は神経衰弱かしりとりのいずれかで勝負する。ボスのAIが優秀なので神経衰弱では思わぬ遅れを取ることも。しりとりは運の要素も影響する。

## DATA ワギャンランド

メーカー/ナムコ
発売日/1989年2月9日

定価/4900円

※…FC版の発売日・FC版の定価

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

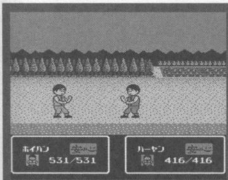
| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

過去にゲームギアに移植されているが、かなりアレンジされている。中古ソフトの価格も安いので、入手に困るようなことはないだろう。

# 天下一武士 ケルナグール




## 拳士を育てる修行モードを搭載



対戦はガードの概念がなく技の読み合いがポイントとなる。なめらかな技のモーションは当時としてはかなり優秀。

『天下一武士 ケルナグール』はナムコで数々のヒット作を生んだ遠藤雅伸氏デザインの作品。対戦型格闘を基調としたアクションである。

この頃はまだ現在の格闘ゲームの形式を作った『ストリートファイターII』が登場する以前の時代。80年代の2D格闘といえば、アーケードでは2本レバーで戦うテクノスジャパンの『空手道』や『ストII』の前身である『ストリートファイター』が有名であるが、家庭用ゲーム機、特にファミコンでは『アーバンチャンピオン』の後に『キン肉マン』が発売されたくらいで、本作発売時も格闘ゲームはまだ珍しいジャンルであった。



修行モードではキャラメイクに制約があり、主人公の名前は予め用意された選択肢の中から決定する。同社のゲームから引用したものも多い。



修行モード開始時の主人公はまるで弱くすぐ死んでしまう。まずは余裕で勝てる雑魚を倒してHPを伸ばしたい。

中国拳法をモチーフにした本作は、作りとしてはとてもシンプルなもの。コマンドで技を発動させるシステムは実装されておらず、基本攻撃以外は相手との間合いや自身の技の習得具合で自動的に技を選択する方式であった。また、キャラクターに名前は付いているものの、見た目の個性に変化はなく、色違いキャラ同士が戦うものであった。

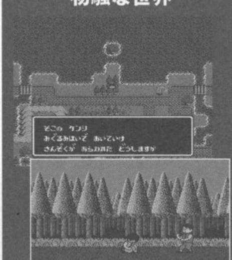


基本技の習得は寺で行う。ここを訪れないと満足に蹴りも入れられない上、基本技を会得しておかないと必殺技も使えない。

この辺はいささか寂しいところだが、その分、本作には通常の対戦モードの他にRPG風の修行モードが搭載されており、ここで育てたマイ拳士はパスワードで保存でき、対戦モードで使用することが可能である。

脱力系のタイトルもそうであるが、修行モードでは主人公の名前を始め様々なパロディが取り入れられており、そちらも見どころとなっている。

## 物騒な世界



RPG風に描かれた世界はバイオレンスに満ちており、道を歩いていると山賊などの蛮達と次々にランダムエンカウントする。なお、修行モードの内容自体はお使いがメイン。

## DATA 天下一武士 ケルナグール

メーカー/ナムコ
発売日/1989年7月21日

定価/4900円

**対応ハード**

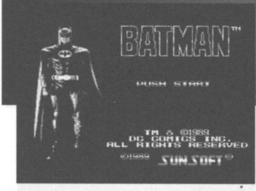
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | **FC ファミリーコンピュータ** | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

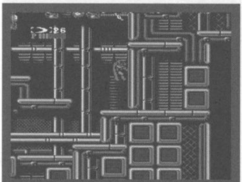
移植や配信は実現していないが、中古ソフトは箱説なしなら安価に入手できる。キャラ育成系のゲームが好きなら購入もありだ。

## ファミコンの限界を超えた美しいビジュアルシーンと華麗なアクション

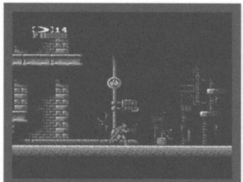
# バットマン



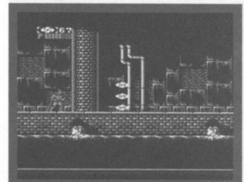

### サンソフトといえば 隠れた名作の宝庫



バットマンはジャンプ後に壁に張り付くことができる。その状態で再度ジャンプできるのだが、着地地点に敵が待ち構えていることも多い。



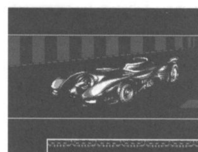
バットマンワールドを再現した背景にも注目。これがファミコンかとただただ驚くほど、綿密に背景が描かれている。

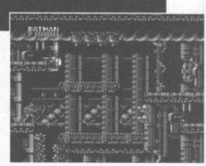


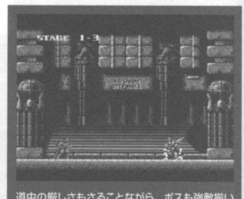
スタートボタンで3種類の中から武器を選択可能。ただし弾数には制限があり、弾が底を尽きた場合はパンチ攻撃のみになってしまう。

PCエンジン（PCE）、メガドライブ（MD）といった次世代のハードが登場し、ゲーム業界の覇権争いがいよいよ戦国時代の様相を呈していた1989年に本作は発売された。とは言え、まだまだファミコン人気に陰りは見えず、良作ソフトが次から次へと誕生していた時期でもある。無論、特にグラフィックの面では水をあけられた感は否めないものの、PCEやMDがまだ試行錯誤の段階であったのに対し、既に円熟期に近づきつつあったFCは、幾つかの野心溢れるメーカーが、その性能を最大限引き出すための努力を続けていたのだ。

本作を手掛けたサンソフト（サン電子）もその1つと言っていい。たとえば名作シューティングゲーム『ファンタジーゾーン』の移植では、完全とは言わないまでも、要点をコンパクトにまとめた内容でAC版の雰囲気を見事に再現。そんな同社が1989年に送り出した本作『バットマン』は、同名の大ヒット映画を原作に持つアクションゲームである。ステージの合間に挿入されるビジュアルシーンの美しさはとてもファミコンとは思えないほどの素晴らしさがあり、ゲーム中のバットマンの動きもヌルヌルで操作性も快適そのもの。ただ、雑魚がやたら固かったり、要となる三角跳びの微調整がかなりシビアで難易度は極めて高く、クリアできぬままに封印した方も多いと思われる。同じ年にコナミから『悪魔城伝説』が発売され、そのインパクトがあまりにも強すぎた故にマイナーな印象は拭えないが、そのデキは悪魔城に引けをとらない。ちなみにサンソフトは、同じ年に発売したFC版『アフターバーナー』でも高い評価を得ている。






道中の厳しさもさることながら、ボスも強敵揃い。敵の行動パターンを入念に研究した上でなければ倒すのは難しい。

### DATA バットマン

メーカー/サンソフト
発売日/1989年12月22日

定価/6200円

対応ハード

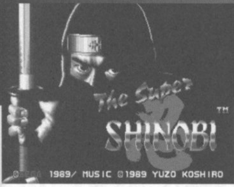
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

原作ありのゲームゆえ本作もまた移植・配信なしのワンオフのゲームである。バットマンを題材にしたゲームは多いが、中でも本作の評価は高い。

## 忍者映画ブームに乗って登場し海外で大ヒットを記録

# ザ・スーパー忍




### パロディキャラの使用でバージョン違いが4種類

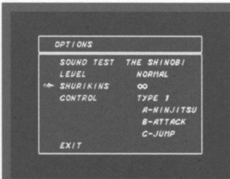


2段ジャンプである八双飛び中に手裏剣を放つと八双手裏剣になる。ただし、一度に8個の手裏剣を失う技のため多用はできない。

本作『ザ・スーパー忍』は、忍者ジョー・ムサシの活躍を描いたシリーズで、AC版『忍-SHINOBI-』の後継に位置する作品。

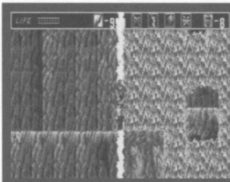
難易度の高いゲームとしても知られているが、実際のところ難しいのは敵の出現・行動パターンを覚えるまで。パターンさえ覚えてしまえば進むことの出来る難易度になっていたため、歯応えのあるゲームとして知られるようになり、好評を博した。

本作は日本での評判も良かったのだが、欧米での評価が特に高い作品としても有名。これはMDの海外版であるジェネシスの発売日から、あまり期間を置かず本作の海外版がリリースされたため、ジェネシス本体と同時に購入されることが多かったのがその一因だろう。さらに、ハリウッドの忍者映画ブームを経たあとの作品だったこともあり、忍者好きな外国人の心を捉えたとも考えられる。




スタート時の手裏剣所持数はオプションで設定できるが、その数をゼロにして待つと数字が無限大に変化し、制限なく投げられるようになる。

こうして国内外で成功を収めた本作はシリーズ化。オリジナルはあくまでAC版『忍-SHINOBI-』なのだが、続編のテイストは本作に近いものばかりであり、シリーズの流れを明確にしたのは本作といえるだろう。



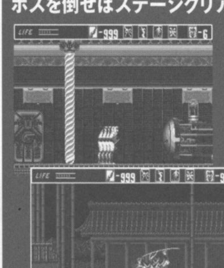
様々な効果を持つ4種類の忍術が存在。使用回数は有限だが、ステージ中に「忍」マークを獲得することで使用回数を増やせる。

余談だが、本作は登場キャラの外見が異なる4種類のバージョンが存在するゲームとしても知られている。元々は有名映画のパロディキャラ満載だったのだが、著作権の問題などで発売後に3度もキャラの外見を変更した、という珍しい作品である。

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| 忍 SHINOBI | AC |
| シャドーダンサー | AC·MD |
| The GG忍 | GG |
| The GG忍2 | GG |
| ザ・スーパー忍II | MD |
| 新・忍伝 | SS |
| Shinobi | PS2 |
| Kunoichi 忍 | PS2 |
| Shinobi 3D | 3DS |

※GG=ゲームギア

### ボスを倒せばステージクリア



ボスも一定のパターンで行動するため、パターンさえ把握すれば倒すことは容易。とはいえ、それを把握するまでに何度も挑戦することになるだろう。そういうゲームである。

### DATA ザ・スーパー忍

メーカー/セガ
発売日/1989年12月2日

定価/6000円

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / **MD メガドライブ** / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| Xbox Live Arcade | 1029円 |

Xbox Live Arcadeの配信は『セガクラシックコレクション』に収録。PS3のダウンロード版も存在している（617円）。

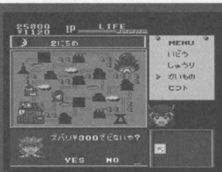
※…MD版の発売日・MD版の定価

## PCエンジンを代表する良作アクション

# 改造町人シュビビンマン



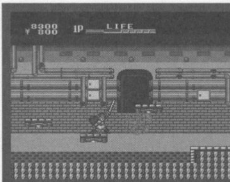

## バカバカしい雰囲気に
## やや難しめのアクション




太助かキャピ子のどちらかを選びゲームスタート。メインのマップ画面では買い物をしたりLIFEの回復をしたりできる。

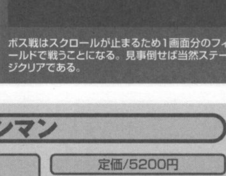
『改造町人シュビビンマン』はPCエンジンで発売されたアクションゲームシリーズの1作目。『カトちゃんケンちゃん』『THE 功夫』などちょっとクセのあるタイトルが多かった同ハードで発売された、万人向けの良質アクションとして多くの支持を得た。ただ、そのストーリーはかなり独特で、いい意味でのB級っぽさが本作の魅力の1つになっている。

主人公の太助&キャピ子は勝手に改造手術を施され、変身ヒーローと化してしまう。そして、元の体に戻してもらう代わりに悪の組織と戦う、という



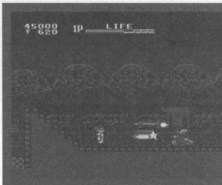

アクション部分は攻撃とジャンプという非常にオーソドックスな作り。ステージは短めで最後にはボス戦が待っている。

何とも滅茶苦茶な状態からゲームはスタートする。主人公を選択するとマップ画面が表示され、ある程度好きな順番で攻略を開始できる仕組みだ。アクション部分はオーソドックスな横スクロールアクションで、通常は剣攻撃、溜め撃ちでシュビビームが出せる。2人協力プレイも可能でシュビビームを相方に当てることで強力な攻撃ができる。友人が遊びに来た際の接待




ボス戦はスクロールが止まるため1画面分のフィールドで戦うことになる。見事倒せば当然ステージクリアである。

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| 改造町人シュビビンマン2 | PCE |
| 改造町人シュビビンマン3 | PCE |
| 改造町人シュビビンマン零 | SFC |

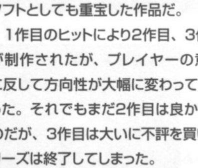


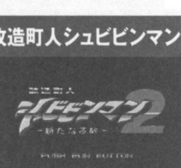

剣による攻撃以外に溜め撃ちでシュビビームが撃てる。ただし、交番ステージをクリアして発砲許可を得ないと撃つことはできない。

ソフトとしても重宝した作品だ。

1作目のヒットにより2作目、3作目が制作されたが、プレイヤーの意向に反して方向性が大幅に変わってしまった。それでもまだ2作目は良かったのだが、3作目は大いに不評を買いシリーズは終了してしまった。

### 改造町人シュビビンマン2



1991年に発売された続編。前作のようなマップ画面はなく、純粋なサイドビューアクションになった。武器は剣からショットに変更されたが、その姿はまるで「ロッ○マン」の様であった…。

## DATA 改造町人シュビビンマン

メーカー/メサイヤ
発売日/1989年3月18日

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | **PCE PCエンジン** |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

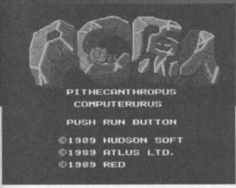
定価/5200円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

バーチャルコンソールでは1と2が、ゲームアーカイブスでは1〜3が配信されている。『零』はサテラビュー用のソフトで入手困難である。

## 他ハードにまでシリーズを増やしていったコミカルアクション

# PC原人

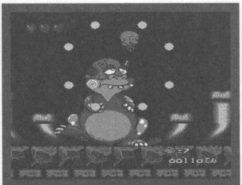


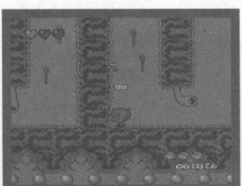

### コミカルなキャラに良好な操作性


PCエンジンの駄洒落がタイトルになっているサイドビューアクション。原人の子供が主人公で攻撃方法は石頭による頭突き（ボンク）である。

1989年はPCエンジン発売から3年目にあたり、ようやくハードが普及しソフトが充実してきた年である。この年に発売されたゲームとしては『ネクタリス』『究極タイガー』『ファイヤープロレスリング』『天外魔境ZIRIA』などハードを代表する作品が多く、まさに当たり年であったことが分かる。本作もそんな1989年末に発売された横スクロールアクションで、ハードの垣根を越えてシリーズ化された作品である。

主人公は頭でっかちの原人で、攻撃も頭によって行う。また、原始肉を食べることでパワーアップもしていき、PC猿人、PC変人へと強化される。システム的には頭突きによる攻撃とジャンプを駆使して進んでいき、ステージの終点にたどり着けばクリア。ラウンドの最後にはボス戦があるという形で、キャラの設定などと比べて至ってノーマルなゲーム性だ。そうなると重要なのはステージが単調にならないか、操作性は良好か、ゲームバランスは最適かといった点だが、そこはアクションゲームに定評のあるハドソン発売だけあって、非常に遊びやすく楽しいゲームになっている。


ラウンドの最後のボス戦。ここでもジャンプとボンクを駆使して戦う。シンプルな操作で難易度が低めな良質アクションだ。


序盤の点稼ぎポイント。ここで高得点を得て残機を増やすという、この時代のアクションゲームのお約束的な場所である。

本作はセールス的にも成功したようで当時メジャーであった任天堂ハードでもシリーズが発売されている。そのタイトル名は機種に合わせたものになっているが、PCエンジンユーザーにとって本作の他ハードでのシリーズ展開は少々節操のないものに感じられた。

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| PC原人2 | PCE |
| PC原人3 | PCE |
| FC原人 | FC |
| GB原人 | GB |
| GB原人ランド ビバ!チックン王国 | GB |
| GB原人2 | GB |
| 超原人 | SFC |
| 超原人2 | SFC |

### 猿人・変人



肉を食べることで原人はパワーアップし、1段階目はPC猿人、2段階目はPC変人となる。この状態では地面への頭突き（グランドボンク）で画面上の敵を石化させられる。

### DATA PC原人

メーカー/ハドソン
発売日/1989年12月15日

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

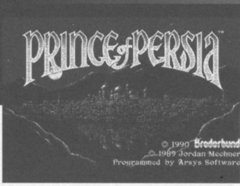
定価/5800円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

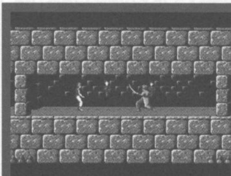
バーチャルコンソールとゲームアーカイブスで1～3までのシリーズが配信されている。中古ソフトの流通価格はやや高めである。

## あらゆるハードに移植された世界的メジャー作品

# プリンス・オブ・ペルシャ



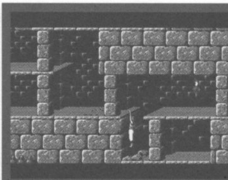

### 一寸先は死という スリリングな作風



城には敵兵も配置されており、剣で倒すことができる。無視して逃げることも可能だが、戦う場合は剣を抜いていないと応戦できない。

あの『カラテカ』の制作者であるジョーダン・メックナー氏が開発し、世界中で大ヒットとなったのが1989年発売の『プリンス・オブ・ペルシャ』。タイトルの通り、アラビアンナイト風の作品である。発売元も前記と同じくブローダーバンド社だ。

現在まで非常に多くのハードに移植されている作品だが、初出はApple II版。まだマイコン（マイクロコンピュータ）と分類されていた頃のアップル社製品用に作られたゲームである。やがてマイクロソフト系OSのPCにも移植されたほか、Amigaという主に欧州でヒットしたPCでも本作を遊ぶことができた。



どこもかしこも罠だらけ。ミスするとギロチンやスパイクで即死する残酷描写も。慎重にプレイしたいところだが、時間制限でそうもいかない。

コンシューマー系でも実に多数のハードに移植されており、海外ではNES（ファミコン版）も存在する。さらに国内でも第4世代の主要ハードすべてで網羅されている超マルチタイトルである。

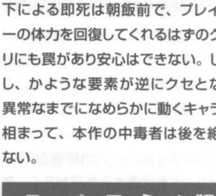
それだけのハードに移植されているだけに、アレンジも機種によって違いがあるが、タイムリミットありの条件下で数々の即死トラップをかいくぐって捕らわれた姫を救出するというゲーム性は変わらない。いわゆる現在でいうところの死にゲー・覚えゲーの先駆けであり、初見殺しのポイントが多数存在するのが特徴。高所からの落下による即死は朝飯前で、プレイヤーの体力を回復してくれるはずのクスリにも罠があり安心はできない。しかし、かような要素が逆にクセとなり、異常なまでになめらかに動くキャラと相まって、本作の中毒者は後を絶たない。




1989年のAmiga版のパッケージ（写真左）と最新作（写真右）。四半世紀経っても面白さは健在だ。

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| プリンス・オブ・ペルシャ2 | PC・etc. |
| プリンス・オブ・ペルシャ3D | PC |
| プリンス・オブ・ペルシャ 時間の砂 | PS2 |
| プリンス・オブ・ペルシャ ケンシノココロ | PS2・Xb |
| プリンス・オブ・ペルシャ 二つの魂 | PS2 |
| プリンス・オブ・ペルシャ | PS3・X360 |
| プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂 | PS3・X360 |

### スーパーファミコン版






昔の家庭用ゲーム機への移植ではSFC版がメジャー。本家よりもアレンジが多く、面数の増加、マップの変更などがあり、ボリュームアップに伴い制限時間も2時間となっている。

## DATA プリンス・オブ・ペルシャ

メーカー/Brøderbund
発売日/1989年

定価/不明

**対応ハード**

AC / PC / FC / SFC / MD / PCE / 64 / PS / SS / GC / PS2 / DC / Xbox / GB / GBA / DS / PSP / etc.

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| Xbox Live Arcade | 1029円 |

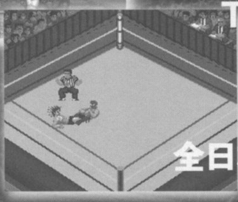
バーチャルコンソールの配信はSFC版で、Xbox Live Arcadeの配信はリメイク版。中古ソフトは全体的に入手しやすい方だ。

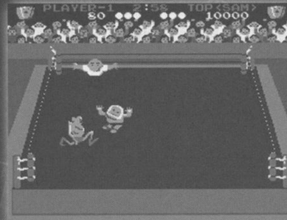
※…PC版の発売日・PC版の定価

# The glory of Pro-wrestling

ザ・ビッグプロレスリング
アッポー
プロレス
ファイヤープロレスリング
コンビネーションタッグ
マッスルボマー
THE BODY EXPLOSION
エキサイティングプロレス
ジャイアントグラム
全日本プロレス2 IN 日本武道館



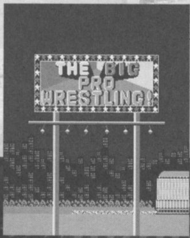






かつてはゴールデンタイムに試合が中継され、国民的人気スポーツであったプロレス。TVゲームの分野でもプロレスは幾度となく再現されており、ここではその進化の歴史を振り返っていきたい。

# 栄光のプロレスゲーム特集

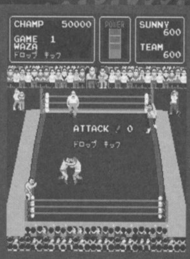




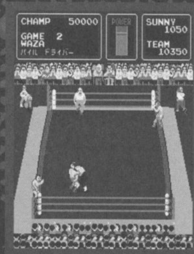

## 世界初のプロレスゲームは画期的なシステムを採用

# ザ・ビッグプロレスリング

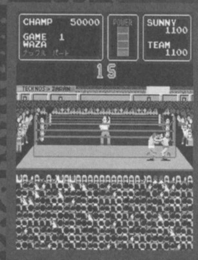
### 世界初のプロレスゲームは完成度も実に高い




敵の腕が下がった時に組み付けば技名が2秒間表示される。ボタンで技を選択し、アタックボタンを押せば表示されていた技が発動する仕組みだ。




敵2人のうち黒タイツの巨漢の方には大技をかけることができない。これは敵レスラーのモデルであるアンドレを持ち上げるのが困難なことからきている。



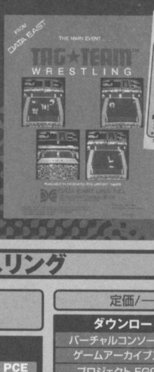

場外乱闘も再現されている。場外は上手く逃げ込めば緊急回避に使えたが、ここでの敵は強く下手に手を出すと返り討ちにされるのが落ちであった。

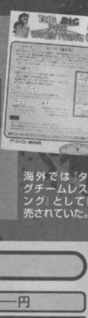
世界初のプロレスゲームは意外なメーカー、テクノスジャパンによって制作された。それがこの「ザ・ビッグプロレスリング」であるが、当時の表現力に乏しいハードでプロレスが上手く再現されている。もともと、プロレスのゲーム化が難しかったのは、相手と組み合い技をかける部分であり、それを本作は独自のシステムでゲーム化している。

本作では敵を直接攻撃することは出来ず、いったん敵と組み合う必要がある。そして、敵の腕が下がった状態で組み合う（インストカードでは有利な体勢で組み合うと表記）と技名が表示され、選択ボタンを押すごとに技が変化。自分がかけたい技名が表示された際にアタックボタンを押せば初めて技が発動するのだ。組み合ってからこの間わずか2秒間であるが、慣れてくればスムーズに操作が可能だ。

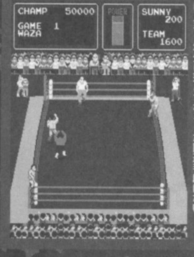
敵は基本的に攻撃される一方なのだが、一定時間経過ごとに体が赤くなり味方レスラーを攻撃してくる。この時の敵は無敵なうえにスピードもアップしているので逃げ切ることは不可能。少々理不尽だがこうでもしないと敵はやられっぱなしになってしまうので仕方がない。高次面では敵の攻撃サイクルが短くなるため、上手く場外に逃げないとゲームオーバーは必至だ。

こうして説明してみると難しいシステムに思えるが実は非常にパターン化しやすく、いったんパターン化してしまえば無限に遊べてしまう。また、入場シーンや合成音声による演出もプロレスらしさに一役買っており、長く遊べる本作は当時の人気ゲーム1つであった。初プロレスゲームでこの完成度とはテクノス恐るべしである。




海外では「タッグチームレスリング」として販売されていた。




敵の体色が赤くなるとラッシュの合図。この間は敵と接触すると必ず攻撃を受けてしまう。体力が低い時は上手く場外に落とされるしか回避手段はない。

## DATA ザ・ビッグプロレスリング

メーカー/テクノスジャパン
発売日/1983年12月

定価/—円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **AC** アーケード | PC パソコン | **FC** ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

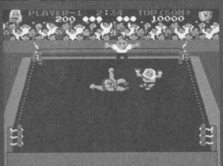
ファミコンに『タッグチームプロレスリング』として移植されているが、システム面に変更点がある。中古ソフトの価格は非常に安い。

# 往年の名レスラーがブラウン管のリングで暴れ回る

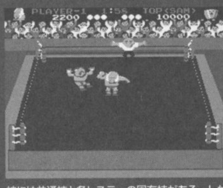
# アッポー



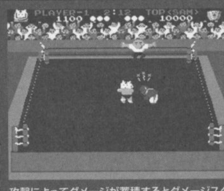

## 当時は誰でも知っていた有名レスラーが登場



パンチ・キックと掴みからの投げ技など多彩な攻撃が可能。ただし、敵が一定の距離にいないとボタンを押しても技が出ない特殊なシステムを採用。



技には共通技と各レスラーの固有技がある。しかし、BABUやBUCHIEは共通技の多くが使えない特殊なレスラーである。



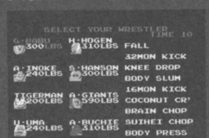
攻撃によってダメージが蓄積するとダメージスターが点滅し、行動ができなくなる。特に赤のスター点滅時は返し技も出せない状態。

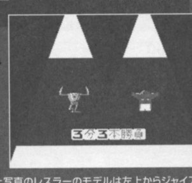
左ページの『ザ・ビッグプロレスリング』から半年遅れで発売された本作は、わずかな期間でシステム的に大幅にパワーアップしており、よりプロレスらしい作品として楽しめる。特にレスラーごとに実在のモデルが存在しており、外見から技まで非常に個性が強いものになっているのは特筆もの。これはプロレスファンとして非常に嬉しいことだが、純粋にゲームとしての幅も広がっており、単調になりやすいプロレスゲームを奥深いものにしている。一応、レスラーごとの共通技も存在しているが、BABUやBUCHIEは一部を除き共通技が使えないため、他のレスラーと同じ攻略法が使えないようになっているのだ。

システム面ではパンチやキックなどで敵を直接攻撃できるようになり、打撃技と組み技の使い分けが重要になった。試合序盤はパンチやキックでダメージを与えていき、敵が充分に弱ったら組んでからの大技で一気に試合を決める、といった本物のプロレスさながらの展開が有効だ。なぜならば本作には敵に技をかけようとした際に返し技によって逆襲を受けることがあり、いきなり大技をかけることが難しくなっているのだ。その代わりに一定のダメージを受けることで、レスラーの頭上にダメージスターが点灯し、この状態ではレスラーが行動不能になる。そして、ダメージスターが赤になると返し技もかけられない状態になり、ここでフィニッシュホールドの出番となるのだ。

また、各レスラーを象徴する必殺技や隠し技も使える。アックスボンバーやウエスタンラリアット、延髄斬り、など往年のプロレスファンにはたまらないラインナップで、UMAは場外で竹刀による攻撃が可能であるなど芸が細かい。高次面ではガチガチにパターン化する必要があるほどCPUは凶悪だが、序盤はプロレスゲームとしてかなり楽しめる。

## 実在のレスラーがモデル



上写真のレスラーのモデルは左上からジャイアント馬場、アントニオ猪木、タイガーマスク、上田馬之助、ハルクホーガン、スタン・ハンセン、アンドレ・ザ・ジャイアント、アブドーラ・ザ・ブッチャー。

### DATA アッポー

メーカー/セガ
発売日/1984年6月

定価/―円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

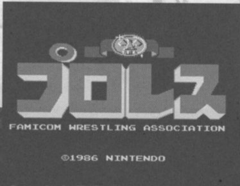
ダウンロード販売

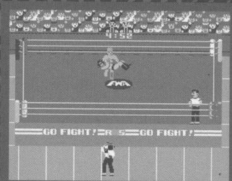
| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

PC-88やX1用に『チャンピオン・プロレス・スペシャル』として移植されている。レスラーのモデルが実在人物のため、今後の配信は難しいだろう。

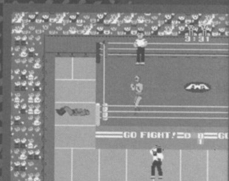
## ディスクシステムで販売本数第5位の大ヒットゲーム

# プロレス



試合中は基本的に斜め上視点。古い作品のためお世辞にも綺麗とは言い難いが、カメラマンや観客など、当時としては作りこまれている。



ギブアップという概念はなく、試合は3カウントか場外リングアウトで決着する。リングアウト勝ちを狙うような戦い方も立派な戦法だった。

### 名作の基本的ゲーム性はここで出来上がっていた



使用可能レスラーは6人。その中から1人を選択し、残りの5人を倒せば王者に。そこから先は同じ敵との防衛戦を5回行っていく。

日本において家庭用ゲーム機向けのプロレスといえば、ヒューマンの『ファイヤープロレスリング』シリーズが最も有名だが、その『ファイプロ』の原点ともいうべき作品こそ、本作『プロレス』である。

プロレスゲームファンならご存知の方も多いだろうが、本作の制作に携わった人物が『ファイプロ』を開発しており、両作品を比べてみるとキャラクターのファイティングポーズに類似性が見られる。他にも、対戦相手の残り体力が多いと技が掛かりにくいなど、システム的にも似た部分が存在。つまりは名作が誕生する土台となった作品として、本作『プロレス』は非常に重要な存在なのである。

ディスクシステム片面用に低容量で開発されたこともあり、技も少なく、プレイヤーキャラも全6人というシンプル過ぎる内容。しかし、先述の体力残量に対応した試合展開がうまく出来ており、単純な中にも駆け引きを楽しめるようになっている。レスラー固有の必殺技もあり、それなりに個性が表現されていた。そしてなにより、ディスクシステムなので低価格ということも手伝い、多くのプレイヤーに愛された。

表現を変えればディスクシステムで安価に入手できる作品でなければ、本作がヒットすることはなかったのかもしれない。そうなると、『ファイプロ』が登場することもなかったのかもしれない。さらに飛躍すると、プロレスゲームというジャンルが衰退していたのかも…。そういった意味でも本作『プロレス』が登場した意義は大きく、プロレスゲームというジャンルを語る上で、欠かすことの出来ない存在といえるだろう。



当時のフライヤー。明らかにアントニオ猪木氏をモデルとしたファイターハヤブサが主役扱いになっている。



FWA王者として5回防衛すると、FWF王者グレート・プーマとのタイトルマッチへ。勝利して2冠王になればゲームクリアとなる。

**DATA プロレス**

メーカー/任天堂
発売日/1986年10月21日

定価/2500円

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
| --- | --- |
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

任天堂のゲームながらバーチャルコンソールでの配信がない。これはモデルとしているレスラーへの配慮のためだと思われる。

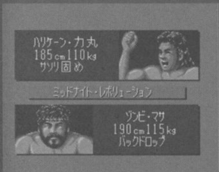
## プロレスファンの魂を燃え上がらせた名シリーズ始動




# ファイヤープロレスリング

## コンビネーションタッグ

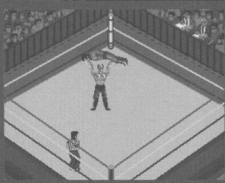
### 制作会社が倒産した後も止まることなく続編登場




上のモデルは長州力、下はマサ斉藤。ビジュアルも名前も使用する技も、実在のレスラーを簡単に想像でき、感情移入しやすくなった。

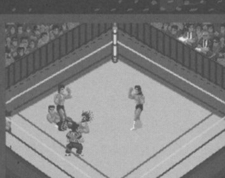
隣のページでも解説しているように、ディスクシステムソフト『プロレス』の制作に関わった人物によって制作された本作。そのため類似部分も多く、続編という捉え方をすることもできるため、ここでも続編として解説していくことにする。

ハードがPCエンジンに変わり、シンプル過ぎたタイトルは『ファイヤープロレスリング』に。コンビネーションタッグというサブタイトルの通り、タッグマッチも楽しめるようになった本作。ハードの能力が高まったことで、映像のパワーアップはもちろん、使用できるレスラー数も倍以上に増加してゲームとしてのボリュームが大きく増している。



キャラやリングが特別大きいわけではないものの、ひし形状にリングを見せることで動きが立体的に感じられ、試合はダイナミックに展開。

前作ではレスラーの名称や外見などがほとんどオリジナルになっていたが、本作では実在の人物を模したものが採用され、それに合わせて使える技も増加。コーナーポストが画面手前にくる独自の視点を取り入れるなど、本作以前の作品とは一線を画す仕様で多くのファンを獲得。プロレスゲームというジャンルを大きく飛躍させることに成功した。



タッグマッチ中は仲間を助けに入ることもできるため、リング上でレスラーが入り乱れ、リアルなプロレスを見ているような感覚に陥る。

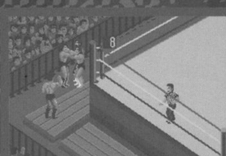
### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ファイヤープロレスリング2nd BOUT | PCE |
| スーパーファイヤープロレスリング | SFC |
| サンダープロレスリング列伝 | MD |
| ファイヤープロレスリング3 Legend Bout | PCE |
| スーパーファイヤープロレスリング2 | SFC |
| スーパーファイヤープロレスリング3 Final Bout | SFC |
| スーパーファイヤープロレスリングSPECIAL | SFC |
| スーパーファイヤープロレスリングX | SFC |
| ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96 | PS |
| ファイヤープロレスリングS シックスメン・スクランブル | SS |
| ファイヤープロレスリングG | PS |

※2000年以前に発売されたもの

この作品以降、基本のシステムは変えることなく使用できるレスラー数を増やし、ストーリーモードなどを採用しつつ、様々なハードで続編をリリース。プロレスゲームといえばファイプロシリーズという時代が長く続くことになる。

なお、ファイプロの長い歴史の中でメーカーであったヒューマンは倒産してしまったが、本シリーズの権利は別の会社が獲得し、新作のリリースは続いた。これもファイプロ人気を裏付ける話のひとつだろう。



場外戦もリアリティは高く、通常のプロレス技以外に鉄柵攻撃が可能。場外の有効利用で大きなダメージを与えるのも立派な戦い方になる。

### DATA ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

メーカー/ヒューマン
発売日/1989年6月22日

定価/6300円

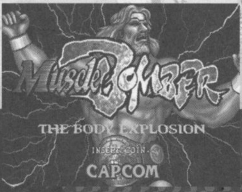
**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

バーチャルコンソールでは本作とPCエンジンで発売された続編2本が配信中。また、シリーズを通して中古ソフトの価格は安価である。

# 格ゲーブーム真っ只中に発売されたプロレスゲーム




# マッスルボマー THE BODY EXPLOSION

## 時代に乗れなかった哀しきプロレスゲー




8方向レバーに攻撃・ジャンプ・フォールの3つボタン構成。攻撃ボタンは接近して押せば掴みになり、そこから投げ技などに派生する。




キャラデザインには原哲夫氏を起用。『ファイナルファイト』のマイク・"マッチョ"・ハガーも参戦している。

『マッスルボマー』はカプコンが対戦格闘ゲームの流行真っ只中の93年に発売したプロレスゲーム。実在のレスラーをモデルとしたり正式に許可をとって使用するプロレスゲームが多い中、本作に登場するレスラーは完全オリジナル。しかも、キャラデザインには「北斗の拳」などで有名な原哲夫氏を起用しており、プロレスファン以外の客層をも取り込もうとした戦略が窺える。

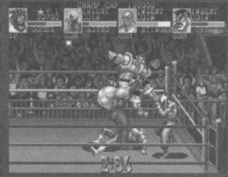
システム面では『ストII』の影響を強く受けているのかと思いきや、さにあらず。『ストII』とは全く異なる操作感でのプレイが求められる。完全な2D世界での格闘であった『ストII』に対し本作は縦方向に奥行きがあり、ジャンプはボタンで行う、攻撃ボタンは1つしかない、ガードができないなど対戦格闘ゲームの常識が通用しない。どちらかと言えば『ファイナルファイト』の操作に近いものだと言えよう。

多彩な攻撃が求められるプロレスゲームにしては攻撃ボタンが1つしかなく、単調なゲームになってしまいそうな心配があるがそこは天下のカプコン、距離によって出る技が変わるなど一辺倒な攻撃にはならないようになっている。また、敵と密着状態で攻撃ボタンを押せば組み技も出せ、コマンド入力で必殺投げも出せる。

このように初心者が適当にボタンを押しているだけでもそれなりに面白いゲームであったのだが、当時の流れには乗りきれず、同年にはバージョンアップされた『マッスルボマーDUO』が発売される。しかし、同作も対戦格闘ゲーム全盛の世にはそぐわず、最終的には限りなく『ストII』に近いシステムの『スーパーマッスルボマー』が発売された。しかし、度々のバージョンアップにファンからそっぽを向かれ、マイナー作品として消えていった。

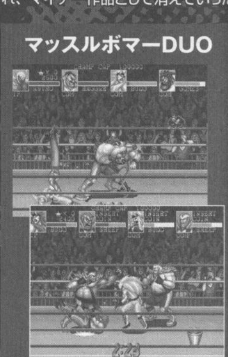
## シリーズ作品

| マッスルボマーDUO HEAT UP WARRIORS | AC |
|---|---|



チームバトルロイヤルでは4人のキャラが入り乱れて戦う。専用筐体では4人同時プレイが可能だが、残りのキャラをCPUに任せた1人プレイも可。

## マッスルボマーDUO



同年12月に発売された改良版。シングルマッチがなくなり、チームバトルロイヤルのみになった。同キャラ対戦が可能になり、操作系にも変更が加えられている。

## DATA マッスルボマー THE BODY EXPLOSION

メーカー/カプコン
発売日/1993年7月

定価/一円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

FM-TOWNSにも移植されているが、入手しやすいのはやはりスーパーファミコン版だろう。中古価格は比較的安めである。

スーパースター気分に浸れるWWF公認タイトル

# エキサイティングプロレス

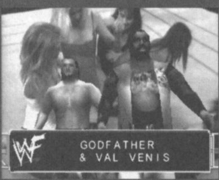






試合の直前などに流れる選手のインタビューもアメリカンプロレスの醍醐味。ショーアップされた興行の様子が見事に再現されている。

## 本国での大ヒットを受け 日本に上陸したスター達




入場シーンは実際の映像を基に3Dで再現されたもの。入場時のアピールが見所でもある団体の作品であり、とても力が入っている。

米国のプロレス団体WWF（現WWE）の公認作品として米国内でリリースされた『WWF SmackDown!』を、日本国内向けに別タイトルで発売したのものが本作『エキサイティングプロレス』だ。

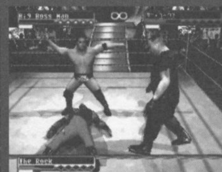
同団体ではレスラーのことをスーパースターと表現しているため、本作ではスーパースター達の実写映像を楽しみつつ、実際に操作して戦うことも可能と、ファンには堪らない内容。本国ではプロレスゲームとしては記録的大ヒットを遂げ、日本でもプロレスファンを中心に話題になった作品である。

シリーズの始まりである本作は雰囲気重視の面があり、肝心のプロレスにおける操作性はイマイチ良くないのだが、それでもヒットしたところに同団体のファンの多さが見て取れ、米国では毎年続編が制作されるようになっていった。日本でも『エキサイティングプロレス』シリーズとして7作品、それ以降はWWEの名を冠した作品として、多くのタイトルが発売され続けている。ただし、近年ではプロレスゲーム自体の売り上げが振るわないこともあってか、日本未発売の作品が増えており、ファンにとっては寂しい状況といえる。

なお、プロレスを題材にこれほど長く続いているシリーズ作品は珍しく、そういう意味で初代となる本作は貴重な作品である。また、初代での粗い操作性はシリーズを重ねて大きく向上していくが、作品そのものは一貫して「WWF（WWE）の雰囲気を味わうゲーム」に仕上がっている面白いシリーズでもある。

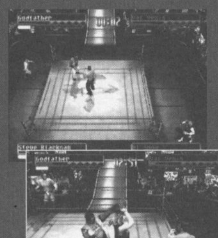
### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| エキサイティングプロレス2 | PS |
| エキサイティングプロレス3 | PS2 |
| エキサイティングプロレス4 | PS2 |
| エキサイティングプロレス5 | PS2 |
| エキサイティングプロレス6 SMACKDOWN! VS RAW | PS2 |
| エキサイティングプロレス7 SMACKDOWN! VS. RAW 2006 | PS2・PSP |




得意技を繰り出す際のアクションがスター毎に用意されており、これが綺麗に決まって勝利を得るのが、試合における最も気持ち良い瞬間だ。

## 興奮必至のカメラワーク




試合中は立ち位置などによってカメラのズームアウトが行われ、まさにTV中継を見ているような気分が味わえる。カメラを意識して戦うのも本作ならではの面白さだろう。

## DATA エキサイティングプロレス

メーカー/ユークス
発売日/2000年8月3日

定価/5800円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

実在のプロレス団体がゲームに登場するため、移植や配信には対応しにくいと思われる。シリーズを通して中古ソフトは安価である。

数少ない全日本プロレス全面協力のプロレスゲーム




# ジャイアントグラム

## 全日本プロレス2 IN 日本武道館

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ジャイアントグラム2000 全日本プロレス3 栄光の勇者達 | AC･DC |

### 故人や国会議員 架空レスラーまで参戦



打撃>投げ>掴み>打撃という三すくみの関係がゲーム性の根幹。いくら強い技も、それだけを出し続けては負けてしまう。



リバーサルシステムのおかげで一方的に技をかけられることはない。また、打撃技もガードしたり耐えれば、その後の展開を有利にもできる。

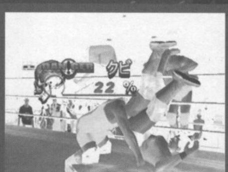


上写真のレスラーは全て鬼籍に入っている。こういった現在のゲームではありえないタッグが実現するのもレトロゲームのいいところだ。

本作が発売された頃は既にプロレス自体の人気にも陰りが見られており、ゴールデンタイムに試合が中継されていた時期とは明らかに剥離があった。また、この年の1月に世界の巨人ジャイアント馬場氏が死去し、プロレス界に大きな変革の時が来ようとしていた。

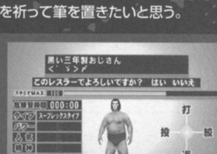
そんな年に発売された本作は全日本プロレスのレスラーが実名で参戦。ポリゴンによって再現された彼らの中には馬場御大の姿もあった。また、『バーチャファイター』からもウルフ・ジェフリー・影丸が参戦しており、特にウルフは実在レスラー版とバーチャ版の2名が使用可能である。全日本プロの完全協力で作成されただけにレスラーの再現度も高く、技のモーションも非常にリアル。全日ファンにはたまらないゲームになっている。

ドリームキャストという高性能ハードを使用しているだけあって、本作はグラフィックのみならずシステム面も秀逸である。技に三すくみの関係があり、ブロックやリバーサルで技を返すことも可能。特に対人戦では読み合いが非常に重要なゲームになっていた。また、関節にダメージを与えられるとそれが蓄積していくケガシステムも採用。連続して試合を行うモードでは蓄積したダメージによって、思わぬギブアップを献上することもあり得た。



特定の関節にダメージを受けた場合はそれが蓄積していく。100%になればギブアップとなり、それ以外にも技が出せなくなるペナルティもある。

近年は日本のプロレス団体が登場するゲームが長いこと発売されていない。ファンにとっては寂しいばかりだが、プロレス人気が低迷している以上これはかりは仕方がない。そんな時には本作のような往年の名レスラーを操作し、ストレスを発散してみてはいかがだろうか。最後に故人の冥福を祈って筆を置きたいと思う。



自作レスラーを1から育てていく育成モードもあり。既存のレスラーと戦うことで新たな技をラーニングしていける。

## DATA ジャイアントグラム 全日本プロレス2 IN 日本武道館

メーカー/セガ
発売日/1999年6月24日

定価/5800円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

プロレス団体との契約もあるため、今後の移植や配信は難しい。しかし、中古ソフト自体は安価なので、ドリームキャスト本体があれば安く遊べる。






# OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー




## 1990年














この年は遂に任天堂から新ハードであるスーパーファミコンが発売され、ようやく家庭用ゲーム機にも本格的に世代交代が訪れたと言える。そのローンチタイトルである『スーパーマリオワールド』は、いきなり350万本以上の大ヒットとなり、格の違いを見せつけた形だ。ただ、ファミコンでも『ドラクエIV』『FFIII』が発売されており、8ビット機も依然現役であった。アーケードゲームではこれといったヒット作が見あたらず、ゲーム業界の家庭用ゲーム機へのシフトがより加速した印象を受ける。

## 1990年に発売されたTVゲーム



### T.M.N.T. スーパー亀忍者

メーカー /コナミ
発売日/1990年8月
定価/ー円

アメリカで一時期大ブームとなった亀忍者（ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ）を主役としたベルトスクロールアクション。オーソドックスなゲーム性だが、日本ではあまりヒットしなかった。また、難易度はかなり高めである。



### クルードバスター

メーカー /データイースト
発売日/1990年3月
定価/ー円

横スクロールアクションからベルトスクロールアクションへの過渡期に制作された作品。主人公のいかつい大男は何でも掴むことが可能で、敵を掴んで投げ飛ばす、武器を掴んで振り回すといった攻撃で敵を倒していく。



### ピットファイター

メーカー /アタリ
発売日/1990年11月
定価/ー円

ここで紹介しているのはアーケード版だが、テンゲンから発売されたメガドライブ版の方が有名だろう。ゲーム性は実写取り込みキャラによる格闘ゲームなのだが、何とも大味で良くも悪くも洋ゲー丸出し。評価はどうしてもバカゲー寄りになってしまう。



### Wit's

メーカー /アテナ
発売日/1990年7月13日
定価/5800円

前号で紹介したGremlin社の『ブロッケード』を14年後にリメイクしたもの。壁を飛び越えられるジャンプが追加されたのが最大の変更点だ。戦略性と爽快感を併せ持つゲーム性は健在だが、どうしても古くさい印象は拭いきれない。



### 悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん

メーカー /コナミ
発売日/1990年10月19日
定価/5800円

ドラキュラシリーズのスピンオフ作品で、これまでは倒される側であったドラキュラが主人公になっている。同シリーズでは成し得ない演出や舞台もあり、枠に捕らわれないオリジナルに近いゲーム性を持っている。



### チップとデールの大作戦

メーカー /カプコン
発売日/1990年6月8日
定価/5800円

同名のディズニーアニメをモチーフとしたサイドビューアクション。シマリスである主人公のチップとデールはフィールド上のものを持ち上げて投げつけることが可能。テンポのいいBGMと軽快なアクションが楽しい良作である。



### わんぱくダック夢冒険

メーカー /カプコン
発売日/1990年1月26日
定価/5800円

本作もまた同名のアニメを原作とした作品。ドナルド・ダックの伯父であるスクルージ・マクダックが主人公で、手に持った杖を使用したアクションが秀逸である。基本的にカプコンのディズニーゲームにハズレはないと考えてOKだ。

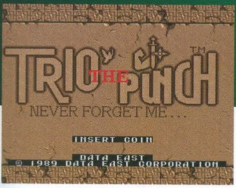


### アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険

メーカー /セガ
発売日/1990年11月21日
定価/4800円

ディズニーの中でも本命であるミッキーマウスを主役としたアクションゲーム。まだラインナップが寂しかったMDのゲームの中でも当時最高の評価を得たゲームで、2013年にPS3とXbox360でリメイク版が配信されている。

## 艶姿三強男之勝負拳




# トリオ・ザ・パンチ
## NEVER FORGET ME...

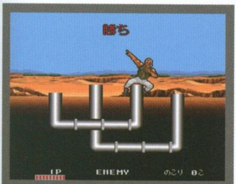
**艶姿三強男之勝負拳と書いてトリオ・ザ・パンチと読む**



ザコを倒した際に出現するハートを一定数集めればボス戦に突入という流れ。しかし、操作感が独特で慣れるまでが難しいゲームだ。



ステージクリア時のたからくじ担当であるチンさんはボスとしても登場する。くじはプレイヤーチェンジなど迷惑な効果もあり。



そのあまりにも不条理なゲーム性と壊れた世界観から、デコを代表するゲームとしてマニアに支持されている。

「ヘンなゲームならまかせとけ!」のキャッチフレーズで有名なデータイースト（デコ）のゲームの中で最も変な作品が本作であり、そのあまりに独特なゲーム性や世界観は一般ゲーマーを完全に突き放したものになっている。

ゲームの基本的なルールは、敵を倒すと出現するアイテムを一定数集めるとボス戦に突入し、ボスを倒せばステージクリアというもの。全35ステージはなかなかの長丁場だ。と、この部分だけを見れば何の変哲もないゲームに思えるのだが、そうは問屋が卸さない。あまりに濃すぎる主人公キャラ達、数々のパロディ、不条理な展開、独特過ぎる世界観などなど。様々な要素があまりに突出しすぎて説明することが困難なほど。ステージ開始時に「にょき」と表示され地下から配管が伸びてきて、ボスに勝てば「勝ち」との表示。ボスを倒した時に「呪ってやる」と表示され、次のステージはそのボスの姿でゲームが始まる。

とにかく本作にはゲームの常識というものが通用せず、まともな神経では理解できないことばかりなのだ。また、操作性にも難があるため、本作をプレイした人の大半はクソゲーという評価を下すと思われる。しかし、この不条理さに面白みを感じられるプレイヤーは徐々に本作の魅力にはまってしまうのだ。

ちなみに本作はもとのタイトルが『TVすごろくトリオ・ザ・パンチ』という名前で、本当にすごろくゲームであったらしい。その名残がステージクリア時のたからくじなのであろうが、今となっては知るよしもない。ネットの情報ではすごろく版の基板は現存しているらしいのだが、倒産時のどさくさに紛れて持ち出されたのだろうか。









カルノフはザコとして度々登場するが、チェルノブもボスキャラとして登場。ちなみに主人公は攻撃を受けて小さくなってしまった状態だ。

### DATA トリオ・ザ・パンチ NEVER FORGET ME...

メーカー/データイースト
発売日/1990年4月※

※…AC版の発売日

定価/—円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

PS2の『オレたちゲーセン族』版は移植度がイマイチである。その他に過去には携帯アプリとして配信されていたが、現在は終了しているようだ。

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

## 画面酔いが酷い人は要注意

# キャメルトライ




### 背景が回れば プレイヤーの目も回る




ボリューム（パドル）コントローラによって画面を回転させ、玉をゴールへと導くのが目的。制限時間内にゴールすればステージクリアだ。

『キャメルトライ』はタイトーから発売された一風変わったアクションゲーム。その目的は玉を制限時間以内にゴールへと導くこと。似たようなゲーム性にアタリの『マーブルマッドネス』があるが、本作はトラックボールの代わりにボリュームコントローラを使用する。そして、本作が他のゲームと一線を画している点は、操作するのが背景だということである。

本作のフィールドは迷路状になっており、玉は重力に従って下へと落下する。そのままでは壁にぶつかって止まってしまうが、フィールドを回転させることで玉をゴールへと誘導することが可能になるのだ。アクションゲームとしては何とも地味に思えるが、実際にプレイしてみるとこれがなかなかダイナミックな作品で、グルグルと回転するフィールドは迫力もある。また、単調にならないように玉に勢いがあると破壊できるブロックと、それを利用したコースのショートカット、触れると制限時間が減る壁の存在など、様々なフィーチャーが用意されており飽きさせない作りだ。




フィールドには制限時間を増減させたり得点が入るフィーチャーもある。ハイスコアを狙う場合は特に重要な要素だ。






裏技で玉を変えることも可能。タイトーの各種キャラや雑君保プ氏の描いたキャラなどもおり、中でも鉄球は落下速度が速く有利である。

また、アーケードゲームとしては珍しく裏技も存在し、主役である玉を様々なキャラに変えられる。クリアまでの時間も長すぎず、コースも3種類全24ステージが用意されている。パドルコントローラによる操作は再現されていないが、移植版の出来も良好であり携帯機で短時間プレイするのにもピッタリなゲームだ。大作化し続けるゲームに一石を投じた意味でも本作の存在は重要で、シンプルながら奥の深いゲーム性も評価できる。

### スーパーファミコン版







スーパーファミコン版は回転機能を活かした好移植。コントローラによる操作もスムーズでオリジナルステージも追加されている。価格も安くおためし版としても優れている。

### DATA キャメルトライ

メーカー/タイトー
発売日/1990年4月

※…AC版の発売日

定価/―円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

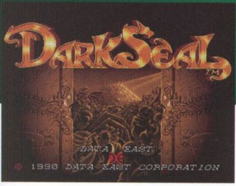
**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

スーパーファミコン版は安価に入手可能。タイトーのゲームゆえにお馴染みの『タイトーメモリーズ』にも収録されている。

## 西洋ファンタジー世界を舞台とした良質アクション

# ダークシール



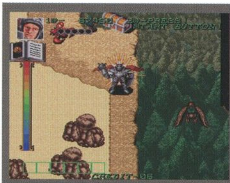

### 足が遅い騎士は絶対的に不利




プレイヤーキャラは4人から選択。それぞれ武器や移動速度、魔法の本の構成などが異なり、攻略難易度も大幅に変わる。

『ダークシール』は61ページで紹介した『ファイティングファンタジー』に続くデコのファンタジー路線の作品であり、RPGでお馴染みのキャラが戦うアクションゲームである。当時はコンシューマー機でRPGが大人気であったことから、本作もメーカー公式のジャンルではアクションRPGである。しかし、成長要素もなければ謎解きや情報収集などといったRPGにはつきもののイベントも一切なく、RPGとは営業用に自称していたに過ぎない。

プレイヤーは4人のキャラから1人を選びゲームをスタートさせるのだが、その時点でクリアまでの難易度が大幅に変わってしまう。特に一見するとオーソドックスで初心者向けに思える騎士は、実は足が遅く非常に使い勝手が悪い。そして、毒に耐性があるという微妙なキャッチフレーズの吟遊詩人が、実は最も楽にクリアできるキャラであった。



クォータービューのアクションゲーム。メーカー公式ではアクションRPGであるが、実際にはRPGの要素はほとんどない。

ゲーム性としては斜め見下ろし型でジャンプがないのが特徴で、ファンタジー系ゲームだけあって魔法の使用が可能である。魔法は敵を倒すと溜まっていくゲージを消費して発動できるが、キャラによって所持している魔法が異なり、それは画面左上の本に表示されている。ゲージ満タン時にボタンを押せば、その時本に表示されていた魔法の効果が発揮され、キャラが変身する。空を飛べるキャラへの変身は便利だが、1度使った魔法のページは消えてしまう。




### シリーズ作品

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| ダークシールⅡ | AC |



魔法は画面左のゲージを消費して発動可能。魔法の本に映し出されている効果が発揮されるが、1度使うとそのページは消えてしまう。

### ダークシールⅡ



2年後に発売された続編。基本的なゲーム性はそのままに、グラフィック面が強化されている。プレイヤーキャラは忍者がいなくなり、エルフとドワーフが加えられている。

## DATA ダークシール

メーカー/データイースト
発売日/1990年6月

※…AC版の発売日

定価/—円

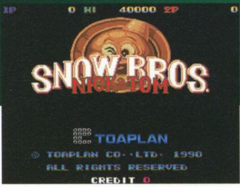
**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

データイーストのように現在なくなってしまったメーカーのゲームは、移植されずに放置されていることが多い。非常に残念なことである。

# シューティングゲームの老舗から発売された固定画面アクション




# スノーブラザーズ

## 言ってしまえば いつものアレである



固定画面アクション。敵にショットを当てて雪玉にし、それを転がすことで進路上の敵も巻き込んで倒すことが可能だ。

東亜プランはもともとタイトーを中心とした下請けメーカーとして、シューティングゲーム（STG）を数多く開発していた。中でも特に縦スクロールSTGの分野に強く、『究極タイガー』『飛翔鮫』『TATSUJIN』などの名作縦シューを輩出している。

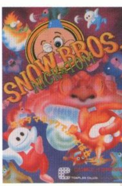
本作は東亜プランが自己ブランドで発売した固定画面アクション。タイトーの下請け時代が長かったため、同社の得意としていたジャンルのノウハウがあったのであろう。初めての固定画面アクションとは思えないほど完成度は高くなっている。

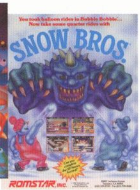


転がる雪玉に接触すると主人公も巻き込まれる。この間は完全無敵であり、転がり終わった際にも無敵時間が存在している。

主人公はオーバーオールを着た雪だるまでニック&トムと名付けられている。彼らの武器は射程距離の短いショットで、それを当てると敵は徐々に雪玉になっていく。完全に雪玉になった敵に接近して攻撃ボタンを押せばようやく敵を倒せるという仕組みだ。この際に敵は画面上をゴロゴロと転がりながら落ちていく。これに他の敵を巻き込めば一気に大量の敵を倒せるというわけなのだ。

と、ここまで説明すればお分かりかと思うが本作は『フェアリーランドストーリー』『バブルボブル』などの流れをくんだ作品で、複数の敵を1度に倒すというのがゲーム性の肝になっている。そのため目新しさはあまりないが、そのゲーム性は安定しており操作性も良好である。この手のゲームが好きな人であれば何の問題もなくのめり込めるはずだ。




### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| おてんきパラダイス | AC |



1ステージは10面で構成され、最後にはボス戦もある。ここではボスが召喚するザコを雪玉にしてぶつけてダメージを与える。

### おてんきパラダイス



1994年に発売された続編にして東亜プラン最後の作品。雪以外に雷・雨・風の能力を持つ主人公を選択できるが基本的なゲーム性は前作を踏襲している。

## DATA スノーブラザーズ

メーカー/東亜プラン
発売日/1990年5月

定価/―円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

**対応ハード**

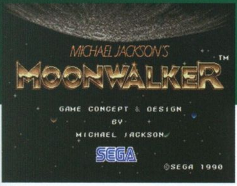
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

ファミコン版とメガドライブ版は出荷本数が少なくプレミアソフトになっている。再現度は落ちるがゲームボーイ版なら入手はしやすい。

※…AC版の発売日

## 伝説のスーパースターがゲームで舞う

# マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー




### 同名映画をベースにした インパクト大の作品




ステージの合間にはアメコミ調の画像でストーリーを解説。洋ゲー感が強いが開発したのは日本のチームである。

　2009年に50歳の若さでこの世を去った世界的スーパースター、マイケル・ジャクソン。リアルではもう彼の華麗なダンスと歌声を聞くことは叶わないが、ゲームの世界で彼の魂はしっかり残っている。

　1990年に発売された『マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー』は、マイケル自身が原案・製作総指揮・主演を務めたミュージカル映画「ムーンウォーカー」を題材にしたもので、大型筐体を購入するほどのファンであり、来日の際には本社を訪れるほど親交の深かったセガからアーケード用タイトルとして発売された。




子供を愛するマイケルらしく、ステージ途中では雑魚を倒しつつ捕らわれた子供達を解放するのが目的となる。




ゲーム内のみならずスコアデモなどでもマイケルの勇姿が見られる。音声もこだわっており、コインを入れると「ポゥ!」が聞けた。

　ゲームはクォータービューで展開するスクロールアクションとなっており、大勢の子供を誘拐した暗黒組織を倒し子供達を救出するのが目的になっている。マルチプレイも可能で、筐体によっては最大3名まで同時に遊ぶことができた。

　ステージ内にいる子供をすべて解放し、最後にボスを倒すとクリアというシステムとしては普通の内容だが、マイケルの空想が詰まった映画同様、自身が手から光線を出して敵を攻撃する、巨大ロボに変身する、必殺技を使用すると敵が一斉に踊り死ぬといったアクションが話題となった。




　確かにこのような動作がネタとして扱われバカゲーに分類される場合も多いとはいえ、「演出」という点で評価してみると絶大なインパクトもあり非常によくできている。操作をしないとマイケルがパフォーマンスを始めるなど実に細かい部分にもこだわっているのだ。

### 変身&必殺技




道中でバブルス君に接触するとマイケルはロボットに変身し、ビーム砲で敵をなぎ倒せる。また、回数限定のダンスマジックもあり、使用すれば画面上の敵を一掃できる。

### DATA マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー

メーカー／セガ
発売日／1990年8月

定価／一円

**対応ハード**

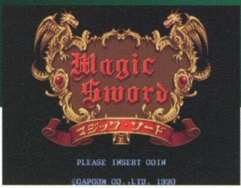
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

恐らく既に版権が切れており、(高額な)マイケルの版権料を再び支払ってまで移植・配信を行う企業は今後出てこないと思われる。

## 8人の仲間を使い分けて進む横スクロールアクション

# マジックソード




### ありきたりなストーリーだが世界観は魅力的


ファンタジー世界を舞台としたサイドビューの横スクロールアクション。攻撃ボタンを押さないでいるとパワーが溜まり、強力な攻撃が可能。

『ファイナルファイト』のヒット以降立て続けにベルトスクロールアクションを発売し続けたイメージがあるカプコンだが、実は意外にもその後2年近くも同ジャンルのゲームを発売してはいない。これは『ファイナルファイト』がゲームセンターで長く稼働していたため、同じ会社のゲーム同士がつぶし合いになるのを避けたかったからではなかろうか。また、それまで開発し続けていた横スクロールアクションもカプコンの十八番と呼べるジャンルであり、この時代も一定の需要が見込めたのである。



カギのかかった扉の奥に捕らわれているキャラを助け出し、仲間として連れて行ける。仲間の職業は8種類存在し、それぞれ特徴が異なっている。

本作はファンタジー系の横スクロールアクション。塔の最上階にいる魔王を倒すために上へと進んでいく。基本的には横に長いステージの最後に上の階に繋がるトビラがあり、そこへ入ればステージクリアという流れだ。ステージによってはボスがいる場合があり、この際にはボスを倒さなければステージはクリアできない。

そして、本作の特徴として仲間の存在がある。フィールドにあるトビラの中にはキャラが捕らわれており、これを解放すると仲間として連れて行けるようになるのだ（ナイトとリザードマンは特定条件下でのみ仲間になる）。キャラの職業は8種類あり、それぞれ攻撃方法や特性が異なる。ただし、連れて行けるのは1名のみであるため、どのキャラを仲間にするか悩むところ。また、キャラには成長要素もありレベルが上がれば攻撃が強力になっていく。2人同時プレイでは味方と仲間で画面がゴチャゴチャするのが欠点だが、非常に魅力的なゲームである。



特定のフロアではボス戦もあり。対応を知らないと苦戦するが、見事倒せば強力な武器を入手可能だ。




### スーパーファミコン版


1992年5月に発売されたスーパーファミコン版。2人同時プレイができなくなっており、難易度も全体的に低下している。ただ、見た目は充分合格点でゲームとしての出来は悪くない。

**DATA マジックソード**

メーカー/カプコン
発売日/1990年8月※

※…AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

過去にスーパーファミコンに移植されている。中古カセットの価格は箱説なしなら安めで入手しやすい。また、海外ではPSPなどにも移植されている。




# エイリアンストーム

## グロテスクなエイリアンを派手な攻撃で一掃




普段はファストフード店を経営しているが、エイリアン出現の報を受けるとALIEN BURGERSがALIEN BUSTERSに書き換わり出動となる。




ジャンルとしてはベルトスクロールアクションに分類されるが、投げがないなど、その範疇に収まらない部分もある。




3Dシューティング面では破壊の爽快感を得られる。また、スペシャルアタック用のエナジーユニットも数多く手に入る。

3つのジャンルをまとめて楽しめる贅沢なゲーム。開発・販売はセガで、同社の『エイリアンシンドローム』と同様に、グロテスクな形をしたエイリアンを倒していくゲームだ。本作の舞台となっている世界は一見平和そうだが、実はエイリアンによる襲撃を受けており、人間やゴミ箱などに擬装していたエイリアンが襲いかかってくる。主人公はエイリアンバスターとして出撃し、市民の平和を守るのが目的だ。

メインとなるステージはベルトスクロールアクションであるが、そこをクリアすると別ステージへと移行。建物の中に入れば画面が切り替わり3Dシューティングにゲーム性が切り替わる。このステージではエイリアンを倒すだけでなくフィールド上のほとんどが破壊可能で、プレイヤーの本能的な衝動を満たす存在だ。そして、もう1つ高速スクロールステージも存在し、ここは疾走感溢れる横スクロールシューティングゲームになっている。

本作の主人公は男女にロボットという3人のキャラから選択可能だが、これがまた非常に個性的で攻撃方法も異なっている。また、3人とも武器を持ってはいるが、そのリーチは短いため必然的に接近戦になる。そして、変わっているのが普通はジャンプに相当するアクションが本作では「転がり」になっていること。敵と距離を取りたいときに重宝するアクションだ。ダッシュやそこからのハイジャンプなど様々な操作が可能で、なかなかテクニカルなゲームでもある。




高速スクロール面はシューティングゲームになっており、通常面に足りないスピード感が補われている。

### スペシャルアタック




画面内のザコを一掃できるスペシャルアタックは三者三様。特にロボットのスクーターは自爆後に新しいボディが後方から走ってきて、残った頭を取り付けるという爆笑ものだ。

**DATA エイリアンストーム**

メーカー／セガ
発売日／1990年5月

※…AC版の発売日

対応ハード

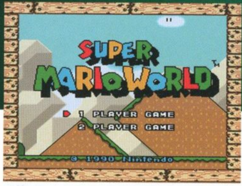
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

定価／―円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

アーケードからメガドライブに移植された。容量の都合から完全移植には至っていないが、ゲーム性は再現されており、配信もされている。

# スーパーマリオワールド




## 全世界で一番売れたSFCソフト

1990年11月21日。次世代家庭用ゲーム機スーパーファミコンの発売に合わせて、任天堂はローンチタイトルとして看板商品であるマリオを用意してきた。それが『スーパーマリオワールド』である。

新ハードの普及という重要な役目を任された本作はその重責を全うし、発売後も数年間人気を維持してスーパーファミコン本体の売上げに大きく貢献した。ソフト自体も偉大なる記録を樹立しており、国内355万本は同社の『マリオカート』に継ぐスーパーファミコンのソフトで2位の記録。世界累計では2061万本でスーパーファミコンで最も売れたソフトとして記録された。『FF』や『ドラクエ』のRPGブームにもマリオ人気はビクともしなかったのである。

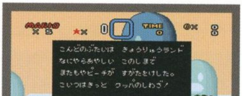
ファミコンまでの一区切りで装い新たに…ということであったのか、本作からタイトルに「ブラザーズ」の文字が消えたが、画面には表記されていないものの、パッケージにはサブタイトルとして『スーパーマリオブラザーズ4』と記載されており、前作の続編であることを示唆している。

ちなみに以降の作品もマリオブランドが枝分かれして様々なシリーズを立ち上げたこともあり、タイトルに「ブラザーズ」が明記されることはしばらくの間なかった。復活したのは2006年にニンテンドーDSで発売されこちらも記録的ヒットとなった『New スーパーマリオブラザーズ』からである。



ゴールスターの数が100個以上になるとビンゴ形式のボーナスゲームに挑戦でき、絵柄が揃った分残機が増える。

ゲーム形態は前作『スーパーマリオブラザーズ3』をブラッシュアップした形で、マップ画面からコースを選びアクション面に移行するシステム。前作もファミコンとしては当時の最高画質で彩色豊かだったが、やはり次世代機の性能は段違いで、カラフルになったグラフィックでおとぎの国のようなファンタジー世界を見事に表現した。そして、その世界ではいつものようにお馴染みの姫様がさらわれるのであった。

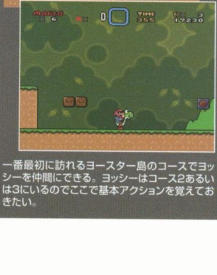



今度の舞台は恐竜ランド。バカンスに訪れようとしたら、またしてもクッパにピーチがさらわれてしまった。




マップシステムも進化し、今作では前作よりも自由にコースを選べるようになった。当然、通行止め箇所は自ら道を切り開かねばならない。

### ヨッシーが初登場




一番最初に訪れるヨースター島のコースでヨッシーを仲間にできる。ヨッシーはコース2あるいは3にいるのでここで基本アクションを覚えておきたい。

## DATA スーパーマリオワールド

メーカー/任天堂
発売日/1990年11月21日

定価/7700円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

中古ソフトが非常に多く出回っているため、かなり安価に入手可能。また、ゲームボーイアドバンスの『スーパーマリオアドバンス2』にリメイク版が収録。

## マップもスケールアップし ギミックも増加



**よじ登り**
今作では金網によじ登るアクションも。初代から比べるとすごい進化である。



ハードが変わってこんな迫力のシーンも。スーパーファミコン初のソフトでありながらその完成度は極めて高い。売れるはずである。



**仕掛けを解くと良いことも**
恐竜ランドには4種類のスイッチがあり、それを押しておくと冒険が楽になる。

いつものところはいつものまま、というこれぞマリオという安心感を与えてくれる部分も大事だが、やっぱり新要素には心躍るもの。次はなにが飛び出すのか。『スーパーマリオ』の続編を待ち望んだファンは期待を膨らませながらソフトを本体に差し込んだ。

そこに登場したのは恐竜のヨッシーである。後に単独作品になるほどの人気となった当キャラも本作が初登場であり、アクション面では一部の場所を除きマリオはヨッシーに乗って冒険できる。ヨッシーに乗っている時は敵を飲み込み吐き出すアクションが使え、ダメージを受けて逃げられてしまった場合も、すぐに追いかければ再度乗ることができるというシステムになっていた。また、乗っている時は2段ジャンプが使えるので、落下死しそうになった際はヨッシーを犠牲にして自分だけ助かるという非情なテクニックも存在する。

一方、マリオの変身はというと、ヨッシーが加わったためか、多彩だった前作よりも減少する格好となった。今作では定番のファイアマリオ、前作のしっぽマリオをグレードアップさせたマントマリオ、そして風船マリオ（一定時間）に変身可能。マントと風船はいずれも空中を飛ぶことができた。他にマリオの基本的なアクションとして通常のジャンプの他にスピンジャンプが加わっている。

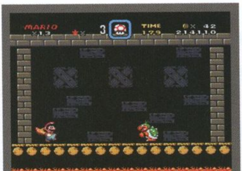
ハードがスーパーファミコンになったことで当然ゲームのボリュームも増し、今作ではワールドマップも複雑になった。マップ自体はヨッシーの住む恐竜ランドひとつだが、全体は広く地名ごとに分かれている。進行できる場所なら何度でも自由に出入り可能となっているのも特徴だ。さらにコースはマスの大きさや色で傾向がわかるようになっており、赤マスはそのコースに複数のゴールがあることを示している。隠しゴールからはネイティブスターというスペシャルゾーンへの道にも繋がっており、上級者でも心が折れる超難関コースなどに挑戦できた。

このように魅力的なキャラとお馴染みの部分に新たな要素が加わっており、ライトゲーマーからマニアにまで対応する、まさに名作といえる存在だ。





今作は羽根を取るとマントマリオに変身。前作のしっぽマリオのように滞空時間に制限がなくなったので、ゴールまで飛ぶことも可能。



ワールドの最後は城でコクッパを倒さないと先に進めない。ただし、スターロードを使ってワープする方法もある。

**お化け屋敷**



テレサの住むお化け屋敷は謎解き型のコースとなっており、無限ループゾーンで正解を探るなど厄介な仕掛けが多い。制限時間もあるのでハマると焦る。

# ボンバーマン




## そんなハドソンも今や消滅の憂き目に

こういう言い方には語弊があるかもしれないが、ハドソンというメーカーは実に変わり身が早い会社に思える。もう少し柔らかい言い方をすれば、ハドソンはフレキシブルな対応で業界を渡り歩いていた会社と言えるだろうか。もともとアマチュア無線の店であった同社はパソコンの普及とテレビゲームの発展に乗り、パソコン用のゲームソフトで一躍有名となる。その後、任天堂と協力しファミコン向けのBASIC言語を開発。同時に初のサードパーティとしてファミコン向けのゲームを発売する。まだファミコンの爆発的なブームが起こる前、任天堂としてはハドソンの参加は非常に心強い存在であり、ナムコと並んでゲーム発売の際の様々な規制を撤廃した最恵国待遇で迎えられた。

しかし、ハドソンはその地位で満足することはなく、NECホームエレクトロニクスとPCエンジンを共同開発し、任天堂のシェアを脅かす存在になる。その割りにはPCエンジン本体発売の4日前にファミコンで『桃太郎伝説』が平然と発売されていたりと、任天堂と疎遠になった様子はうかがえない（さすがに同年以降はファミコンでのソフト発売本数は減ったが）。

さらに、スーパーファミコンが発売され、第4世代ハードの趨勢が決まると同ハードに活動の中心をシフト。海外でメガドライブが優勢と見るや、日本国外のみで『メガボンバーマン』をも発売するなど、PCエンジンのファーストパーティ的立場ながら、それを感じさせない無節操ぶりであった。それでいながらNECホームエレクトロニクスの次世代ハードPC-FXの開発にも関わるなど目まぐるしく活動を続けていたのであるから、このメーカーのバイタリティは凄まじいものである。



オリジナルのファミコン版譲りの1人用モードも当然搭載。ゲーム性やルールは変わっていないが、ハードの性能向上によりゲーム画面は美しい。



ファミコン版では序盤に忍耐が必要であったが、本作ではステージ1-4で早くもリモコンが出現し、快適なプレイが可能になっている。

### シリーズ作品

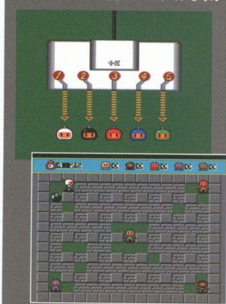
| シリーズ作品 | |
|---|---|
| ボンバーマン'93 | PCE |
| ボンバーマン'94 | PCE |

※PCエンジンで発売されたもの



1987年10月に発売されたマルチタップ。これにより本作でも5人対戦が可能であったが、プレイヤーの人数分のコントローラも必要だった。

### シリーズ初の5人対戦



シリーズで初めて対戦が採用されたのはゲームボーイの『ボンバーボーイ』。本作ではそれがさらに多人数プレイに発展し、当時の対戦系ゲームとしては最高の盛り上がりを見せていた。

## DATA ボンバーマン

メーカー／ハドソン
発売日／1990年12月7日

定価／5300円

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / **PCE PCエンジン**
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

同名タイトルがゲームアーカイブスで配信されているが、そちらはPS版。『ボンバーマン'94』がバーチャルコンソールとゲームアーカイブスで配信中。

## 多くのハードで発売され続けた



**バトル中のドクロ**
様々なマイナス効果が発揮されるドクロ。対戦では有無をあらかじめ決められる。

ハードメーカーとソフトメーカーの確執は少なからず存在し、有名なのは任天堂とスクウェアのかつての関係だが、ハドソンと共に最恵国待遇であったナムコも再契約時にその特権を取り上げられ、任天堂と距離をおいた時期もあった。それに対し、裏切りともとれるような行動を取っていたハドソンと任天堂は、蜜月な関係とまではいかないものの良好な関係を保っており（いたように見えた）、本作の翌年にはファミコンで『ボンバーマンII』を発売。『ボンバーマン'93』と『ボンバーマン'94』の間にはスーパーファミコンで『スーパーボンバーマン』を発売している。

このようなハドソンという会社の体質もあって『ボンバーマン』シリーズはあまりに多くのハードで、あまりに多くの種類が発売されている。それでいて基本的なゲーム性はシリーズを通してあまり変わっていないのであるから驚きである。いったい、いつになればプレイヤーはボンバーマン離れを起こすのだろうか。



四隅のプレイヤーと比べて真ん中からのスタートは不利に感じられる。そのため、近年のシリーズでは開始位置ランダムも設定可能。



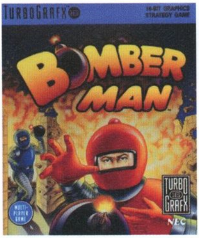
ノーマルモードではラウンドの最後にボス戦がある。爆風で攻撃する点はザコと変わらず、リモコンがあればそれほど強敵ではない。



ファミコン版では火炎バリアとリモコンが揃うと、ゲーム性が一変してしまったが、本作ではバリア効果に制限時間がある。

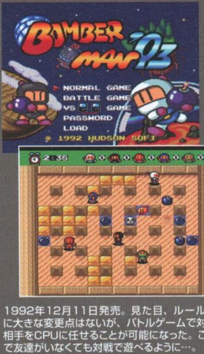
『ボンバーマン』の面白さのもとになっているのは破壊による爽快感であろうが、それだけでは短期間で飽きがきてしまう。やはり、『ボンバーマン』シリーズのロングセラーの要因は本作で人気が爆発した対戦にあるだろう。シリーズで初めて対戦が搭載されたのはゲームボーイの『ボンバーボーイ』であるが、本作において5人同時対戦が実現したことでその面白さが広まっていったのだ。これは全てのゲームに言えることだが、1人で遊ぶよりも2人、もしくはそれ以上の多人数で遊んだ方が面白いのは当たり前。しかも、多人数対戦の場合はルールがシンプルな方が面白いのもまた事実なのである。

また、最近の作品はオンライン対戦も可能になっており、友達を集めることが難しくなった年配ゲーマーも、童心にかえって対戦プレイが可能になっている。




海外版『ボンバーマン』のパッケージ（と言われているが詳細は不明）。日本とのあまりのイメージの違いに驚きを感じる。

### ボンバーマン'93




1992年12月11日発売。見た目、ルール共に大きな変更点はないが、バトルゲームで対戦相手をCPUに任せることが可能になった。これで友達がいなくても対戦で遊べるように…。

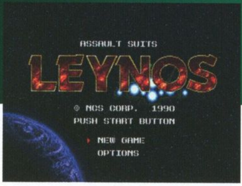
### ボンバーマン'94




1993年12月10日発売。こちらはノーマルゲームに変更があり、ステージクリア条件が敵の全滅ではなく、石版の入手になっている。また、ルーイが初登場を果たしている。

## 有名アニメへのオマージュとオリジナリティが融合した名作

# 重装機兵レイノス




### 癖の強いゲーム性を持ち攻略誌の評価は振るわず



基本は横スクロールのアクションシューティング。重力の概念もあるため、このステージではジャンプは出来ても飛び続けることはできない。

ゲーム産業という表現もされるようにゲームも商売であるため、世間一般の評価=販売数と判断されることが多い。しかし、中にはセールス面で振るわなくてもプレイヤーからの評価は高いという作品や、後に評価を上げるといった作品もある。本作『重装機兵レイノス』は、まさにそういった後々評価の高まっていったゲームである。

発売当初、攻略誌などのレビューも振るわなかった本作。自機が1機しかなく難易度も高かったことなどが低評価の原因のようだが、これはエネルギーの自動回復という本作の特徴的なシステムを活かすためのものであり、回復を意識しながら戦うという珍しいゲーム性を味わえた。また、ロボットのパイロットが主人公の有名アニメへのオマージュが随所に見られ、アニメファンからそのストーリーを評価されるなど、実際にプレイした方からの声で少しずつ評価を上げていったのである。



一定方向に進めばボスがいる、というゲーム性ではなく、仲間と通信しながら状況によって前進後退しながら戦っていくことになる。

こうして支持を得ていったことにより、続編『重装機兵レイノス2』の制作、さらには世界観を共有する『重装機兵ヴァルケン』（SFC版は高評価だがPS2移植版は悪評高い）もシリーズ化されており、ロボットを題材としたオリジナル作品としてはかなりの成功を収めたといえるだろう。

その後、『重装機兵ヴァルケン2』がシミュレーションゲームとして発売され、以降はシリーズの制作は中断していた。また、開発元の日本コンピュータシステム（メサイヤは同社のブランド名）もゲーム制作から離れているため、シリーズの継続は難しくなっていた。そんな中で2014年にファンを喜ばせるニュースが届いた。それは年内に『重装機兵レイノス』のリメイク版がPS4で発売されるというもので、今から発売が楽しみである。

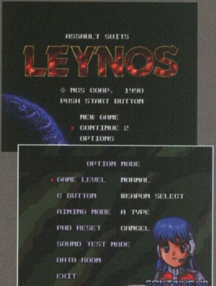
### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| 重装機兵レイノス2 | SS |



大気圏突入直前のステージ。敵を殲滅して味方を守りつつ、時間切れになる前に母艦へ戻るという、あるアニメを彷彿させる場面だ。

### コンティニュー増加



コンティニューが残り2回の時、オプション画面に入ってスタートボタンを押すだけ。スタート画面に戻るとコンティニューが3回に増えている。この技は何度でも使用可能。

## DATA 重装機兵レイノス

メーカー/メサイヤ
発売日/1990年2月2日

定価/6200円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

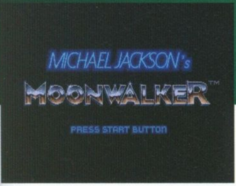
**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

中古価格はやや高めだが、バーチャルコンソールの配信が利用できる。また、シリーズの最新作がPS4用に制作されている。

## アーケード版と同時に登場した同名作品

# マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー




### コンセプトは同じも ゲーム内容は別物



回数制だったアーケード版と異なり、最強の必殺技を使うと代償として自らの命を削らなくてはならない。しかし、敵の一掃はとても気持ちいい。



ブッ飛んだゲーム性がクローズアップされるが、ラウンド毎のBGMに往年の名曲が使用されているのも評価したい。


映画に基づいた作品とはいえ、マイケルのこの姿を見てしまったらさすがにネタにせずにはいられないだろう。

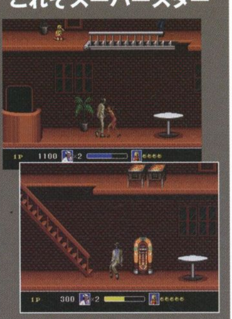
本作は89ページで紹介した『マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー』のメガドライブ版。アーケード版と2機種同時に発売された形であるが、捕らわれた子供達を救出するなどの基本コンセプト以外のゲーム性は異なっている。

まずこちらは視点がサイドビューとなっており、捕らわれている子供は隠れた場所にいるので、ステージ中をくまなく探す必要があった。子供を全員解放すると、バブルス君が登場し、ボスの場所へとナビゲートしてくれるが、戦うのは配下の雑魚達でボス戦は最終面まで行われない。

マイケルの攻撃方法についてもアーケード版とは異なり、マジック攻撃で敵を倒していくのだが、ボタンの長押し具合によって発動する技も変化するのが特徴である。技は全部で3段階あり、華麗なダンスで画面上の敵をすべて踊り殺す技（こちらはダンスアタックという技名）はメガドライブ版にも存在。ただし、強力な技を使うほどマイケルの体力が減少していくシステムを採用しているため、連発するわけにはいかない仕様である。ちなみにその他のアクションとして、あまり使い所がないのだが、マイケルの代名詞であるムーンウォークを披露することもできるほか、アーケード版同様にロボットへの変身もできる。ただし、本作では一定時間という制約付きかつ変身中は子供を助けられないというデメリットがあり、マイケルが単なる殺戮マシーンとなるだけであった。

最終面はマイケルが宇宙船に変身してボスと3Dシューティングで戦うといったように、奇抜さはメガドライブ版の方が上だといえる。しかし、例えば階段の手すりを「ポーーゥ!」と叫びながら滑り降りられる、消火栓の上に乗って水を噴射させ敵を倒す…など、隠しギミックが多数あり、アクションとしての面白さもこちらの方が優っているかもしれない。

### これぞスーパースター



歩いているだけで女がすり寄ってくるのはスーパースターの証。ポージングでプレイヤーを魅了するのも然りである。とにかくキャラの動作が面白いゲームだ。

**DATA マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー**

メーカー/セガ
発売日/1990年8月25日

定価/6000円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

89ページで紹介しているアーケード版とは同時発売ながら内容は異なる。本作もまた移植・配信は実現しておらず、中古ソフトは高めである。

## スーパーファミコン最初期の名作

# アクトレイザー




### 人類の生殺与奪を握る神となる



クリエイションモードでは人口を増やし人間に魔物の巣を封印させる。地域が増え、それぞれが発展していくと交流も生まれる。

ファミコンよりも遥かに高性能で開発に時間がかかったのと、スーパーファミコン本体が発売されたのが11月の後半だったこともあり、同年のソフトリリースは僅か9タイトル止まりであった。しかし、ファミコンの時と違ったのは、タイトルが任天堂独占ではなかった点で、初年度からカプコンやコナミも参戦した。そして、ファミコンの『ドラゴンクエスト』シリーズで確固たる地位を築いたエニックスもその中に入っており、まったく新しいオリジナルタイトルである『アクトレイザー』を投入してきたのである。



アクションモードは剣と魔法で攻撃、ジャンプを使って移動という一般的なもの。及第点だが、操作感はややもっさり。

同社は当時は自社開発部門を持たない形態をとっていたため、本作も開発は別の会社が行っている。それが後の破壊と創造をテーマにした「ソウル3部作」を世に生み出したクインテットである。

本作も前記3部作と同じようなテーマを持っているが、プレイヤー自身が神となり人類を導いていくという変わった切り口の作品で、サイドビューで展開するアクションモードとシミュレーションゲームのような形態のクリエイションモードを搭載しているのが特徴。まずアクションモード1をクリアし土地を開放、クリエイションモードに移行し、天使と共に神の力で人類の繁栄と地域の振興を行う。そしてすべての魔物の巣を封印するとアクションモード2へ移行…というのがゲームの流れである。

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| アクトレイザー2 沈黙への聖戦 | SFC |



アクションモードの最後はボス戦。個性豊かな敵が揃っているので、こちらは攻略し甲斐がある。魔法での攻撃も有効な手段だ。

アクション自体もボス戦が熱く悪くはないが、どちらかというとクリエイションモードで奇跡と称した神の力を発揮する方が楽しいゲームといえるかもしれない。しかし、地域を発展させ人口を増やすことで、アクションモード時に様々な恩恵をもたらすので、こちらをきちんと進めておけば結果的に攻略が有利に働くのである。

### 終盤は…



ゲーム終盤のアクションモードでは以前に対戦したボスとの再戦が待っている。いわゆるボスラッシュで連続戦闘となるので、これまでに培ってきた力が試される。

### DATA アクトレイザー

メーカー/エニックス
発売日/1990年12月16日

定価/8000円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

中古ソフトは安く購入可能だが、バッテリーバックアップの電池切れの可能性がある。Wii所有者は素直に配信を利用した方がいいだろう。

## キャンディーで変身して難所を切り抜ける

# ふしぎなブロビー

## ブロバニアの危機




### 洋ゲーらしい斬新なアイデア




主人公の少年とブロバニア星からやってきたブロビーの物語。宝を探してビタミン剤を購入し、ブロバニア星の皇帝を倒すことが目的。

タイトルが表すとおり、この『ふしぎなブロビー』は一風変わったアクションアドベンチャーで、『ピットフォール』などを制作したデビッド・クレーン氏によってデザインされた作品である。日本のゲームに慣れているプレイヤーには少々クセが強く感じられてしまうかもしれないが、そのアイデアは素晴らしく、発売から四半世紀近くが経過していても全く色あせてはいない。

主人公の少年は他のゲームと異なり非常に頼りない能力しか持っておらず、地球にいる間は攻撃やジャンプといった一般的な行動が一切できない。




ジャンルはアクションアドベンチャーだが、主人公はジャンプができずアクション性は低い。ただ、敵の動きが嫌らしく焦ってミスすることも多い。

また、敵などに触れると一撃でやられてしまうほどに貧弱である。このままではゲームとして成立しないとお思いの方もいるかもしれないが、さすがにそんなことはない。主人公には頼りになる宇宙人の友達ブロビーがパートナーとしてついており、彼の能力を使って数々の難関を乗り越えて行くのが本作の醍醐味なのだ。

とは言え、プレイヤーはブロビーを直接操作することはできない。その代わり主人公の後をついてくるブロビーにキャンディーを与えると様々な特殊能力が使える。その能力は与えるキャンディーの味によって異なり、例えばアップル味を与えればブロビーはハシゴに変身し、主人公は高い場所に登れるようになる。マップの大半はこの特殊能力がなければ行けないため、プレイヤーは色々な能力を試しながら解法を探っていくことになるのだ。

このように本作はアクション要素はあるものの爽快感は薄く、考えながらじっくりと解いていくタイプのゲームである。その割りにはセーブやパスワードによる再開などの機能がない。もう少しこういったプレイヤーへの配慮があれば、当時の評価も変わっていたのかもしれない。

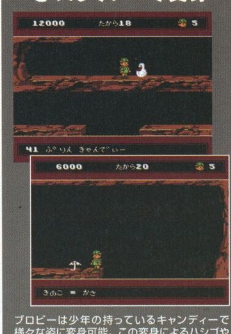
### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ふしぎなブロビー プリンセス・ブロブを救え! | GB |




ブロバニア星に移動してからはブロビーをビタブラスターという銃に変身させ、ビタミン剤を弾にして攻撃をする。

### きゃんでぃーで変身




ブロビーは少年の持っているキャンディーで様々な姿に変身可能。この変身によるハシゴや橋、傘などを利用してマップを攻略していくのが本作の醍醐味である。

### DATA ふしぎなブロビー ブロバニアの危機

メーカー/ジャレコ
発売日/1990年11月29日

定価/5900円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

国内ではファミコンでのみ発売されている。海外ではWiiでリメイク版が発売されたのだが、日本では発売されず、国内用のWiiでは動作しない。

## 操作を極めた先には爽快感溢れるアクションが待っている




# 2010ストリートファイター

### 諦めずにやり込めば 徐々にクセになっていく




カプコン製のサイドビューアクション。シンプルな操作で多彩なアクションが可能だが、その難易度は非常に高い。

最近ではそれほどではないが、昔のカプコンのゲームはとにかく難しかった。例えば『魔界村』や『ロックマン』シリーズなどは難易度が高いことで有名だが、実際には同時期のカプコンのゲームはおしなべて難しい。その傾向が緩くなったのは主力がベルトスクロールアクションに移行してからで、対戦格闘ゲームなどは逆に他社のものよりも易しくできている。ただし、いずれの作品にも言えることは、難しい中にも理不尽な部分は少なく、練習するほどに上達が見て取れるゲームだということだ。




本作の攻略に必須のアクションが、このフリップジャンプ。宙返り中は無敵でアイテムを取れば攻撃判定もつく。また、宙返り後に真下に攻撃も可能。

本書でも度々言ってきたことだが、この上達の喜びというのはゲームの本質的な楽しみであり、RPGではそれが経験値やレベルといった概念で表され、プレイヤーは強くなっていく主人公に満足感を覚える。そして、アクションゲームではプレイヤー自身のスキルが向上することがレベルアップの代わりになっているのだ。このようにジャンルは違えど、プレイヤーが感じている楽しみというのは案外同一のもので、その過程であるゲームバランスは何よりも重要なものだと言える。

本作はカプコンのゲームの中ではマイナーな作品であり、その紛らわしい名前から対戦格闘ゲームと勘違いされることも多い。しかし、その実はファミコンの限界に挑戦したかの様な多彩なアクションを実現した、高難易度ゲームなのだ。主人公は簡単な操作で様々な動きができるのだが、初めはかなり戸惑ってしまう。しかし、何度も挑戦するうちにその魅力に引きつけられるようなゲームであった。

ちなみに本作の海外版はサブタイトルが「THE FINAL FIGHT」であり、これまた非常に紛らわしいタイトルになっている。




ステージでの目的を達成すると出現する次元ドア。次のステージへと主人公をワープさせる役目だが、出現から10秒以内に入らないとミスになる。




挑戦的な文言が並ぶが、実際にそれに負けないほど難しく、クオリティが高いゲームであった。




ゲームが単調にならないようにステージは非常に変化に富んでいる。また、ゴリ押しではクリアできないシステムは秀逸である。

### DATA 2010ストリートファイター

メーカー/カプコン
発売日/1990年8月8日

定価/5800円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

バーチャルコンソールの配信はWiiではなく3DSのみである。以前は入手しにくいゲームの1つであったが、配信以後は中古価格も安定している。

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

## ヤツの世界征服の野望は終わっていなかった

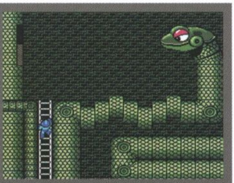
# ロックマン3
## Dr.ワイリーの最期!?




### 新キャラクターを迎えて内容充実



今回も前半戦は8体のボスが用意されている。E缶の物量戦が可能になったためか、ボスのダメージ量も増加されている。


ステージの途中では巨大な敵も出現。その他にもブルースがステージ途中に中ボス的な役割で登場する。


サポートメカのラッシュはコイル・マリン・ジェットの3種類。大ジャンプを可能にするコイルと空中移動のジェットは重宝する。

シリーズ3作目となる『ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?』は、前作から2年以上のブランクを経て発売された。意味深なサブタイトルが付けられている本作であるが、実は当初これがシリーズ最後の作品になる予定であった。結局はFCでシリーズが6作まで発売され、本作はセールス的には150万本を超えた前作よりも下回ったが、それでもミリオンは達成している。

プロローグでは2度の世界征服の目論見に失敗したDr.ワイリーが改心して、ライト博士と協力して平和のためのロボットの開発を進めていた。しかし、突如未知の惑星で作業を行っていたロボットたちが反乱を起こして…といういかにもあやしいストーリーとなっており、新たにブルースというロックマンよりも以前に試作機として制作されたキャラが登場し、シリーズは新たな展開を迎えた。

そして、前2作で手応えを感じた開発陣は今回アクション性を洗練させ、ゲームの完成度を高めていった。今作ではロックマンにスライディングのアクションが追加され、敵の攻撃を回避するだけでなく、移動時間の短縮にも使える。さらに前作のアイテム1〜3号を進化させて、特殊効果を発揮する犬型メカのラッシュとして登場させた。

攻略に関しては相変わらずボスの攻略順序が重要になってくるが、今作は元気の源であるE缶を最大9個までストックすることが可能となり、ゲームオーバーでも消失しなくなったため、E缶をフルに集めて難所に挑戦…というプレイスタイルも確立された。当然、個人の技量によるところも大きいが、前作と比較すれば難易度は大幅に低下している。

なお、今作では8体のボスを倒しても即ワイリーステージへとはいかずにもうひとヤマが待っているので、エンディングまでの道のりもより長くなっている。

### 謎のステージ



8体のボスを倒すと謎の中間ステージへと移行し、そこでは前作で登場したボスの能力を有すボスと戦うことに。さらにはブレイクマンというブルースに似た敵とも対峙する。

### DATA ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?

メーカー/カプコン
発売日/1990年9月28日

定価/6500円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

バーチャルコンソールの配信はファミコン版、ゲームアーカイブスの配信はプレステ版である。中古ソフトはプレステ版がやや高めだ。

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

※…FC版の発売日・FC版の定価

## 高難易度ながら完成度の高い良作

# パジャマヒーローNEMO




### 夢の世界でも少年は非力なまま

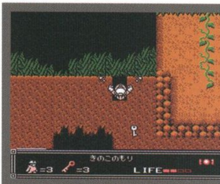



原作の「Little Nemo」は1905年からニューヨークヘラルド紙に連載されていた。1989年に映画が公開され、本作はそれをもとにしている。

本作はアメリカにおいて新聞に連載されていた漫画「リトル・ニモ」を原作としたアクションゲーム。リトル・ニモは日本ではあまり馴染みがないタイトルだが、連載されていたのが100年以上前というのではそれも仕方のないところ。ただ、日本とアメリカでリトル・ニモの映画が共同制作されており、本作はその公開に合わせて発売されたゲームということになる。しかし、巨額の費用を投じ、宮崎駿なども制作に関わったが、映画は興行的に大失敗に終わり、その影響からか本作もセールス的にはあまり芳しくなかったようである。やはり原作付きのゲームであるのに、その知名度が低いというのは致命的であったのは間違いない。




主人公NEMOの能力は非常に貧弱で唯一の武器はアメ。動物達の力を借りなければクリアは不可能である。




各ステージにはカギが存在し、その全てを集めれば次のステージに進める。そのためには様々な能力を駆使しステージをくまなく探す必要がある。

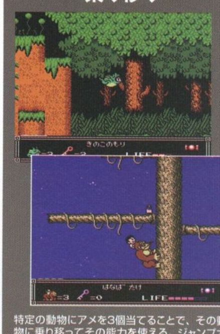
本作は主人公ニモの夢の中での冒険を描いた作品。夢の世界とは言えニモは非力なため、そのままでは到底クリアすることはできない。そのため、唯一の武器であるアメを使って特定の動物達を眠らせ、その能力を借りることで初めてステージクリアが可能になるのだ。




緩い外見とは裏腹に難易度は高い。敵の配置がいやらしいうえ無限に出現するため、油断するとあっというまにライフが0になってしまう。

このシステムは一見斬新なようだが、1986年の『レリクス』で既に採用されており、特別珍しいものではない。ただ、そこはアクションゲームに定評のあるカプコンだけに、ゲームバランスは良好で、名作といっていい仕上がりになっている。難易度はかなり高めだが、何度でも挑戦したくなるような面白さを持つゲーム。それが本作なのである。

### 乗り移り




特定の動物にアメを3個当てることで、その動物に乗り移ってその能力を使える。ジャンプ力の大きなカエル、木に登れパンチで攻撃できるゴリラなど能力はそれぞれ異なる。

### DATA パジャマヒーロー NEMO

メーカー/カプコン
発売日/1990年12月7日

定価/6200円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

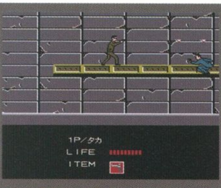
これもまた版権ソフトであるため、移植・配信はなしである。中古価格は安めで、アクションゲーム好きであれば購入しても後悔はしないであろう。

原作も真っ青のバイオレンスアクション

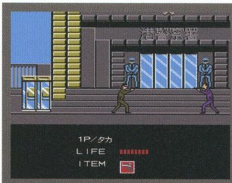
# もっともあぶない刑事



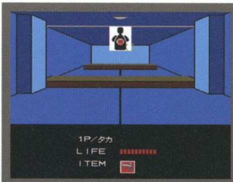

## 銃弾を盾にして ひたすら前へ進め




タカorユウジを選択してスタート。と同時に画面左右からチンピラが無限に襲ってくる。捜査などはなしにいきなり銃撃戦に突入である。



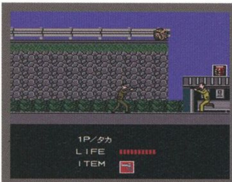

警察署の前でチンピラが銃を撃っていても、背景の警官は微動だにしない。とにかく前進あるのみのゲームだ。




ボーナスステージでもある3Dシューティング面では体力の回復が可能である。ただ、敵がいないのはいいが非常に単調だ。

ファミコンブームはゲーム業界の発展に多大な貢献を果たしたが、同時に数多くの新規参入メーカーによる質の低いゲームも生み出した。そういったメーカーの多くは異業種の大手会社であり、キャラの版権を取得した後は下請けメーカーに丸投げ、という制作形態が悪循環を生んでいたのだ。そもそもゲームというものをよく理解していない異業種の人間が、完成したゲームを見て面白いかどうか判断できるはずもなく、ほぼノーチェックのままクソゲーが世に送り出されていたのである。

本作が前述の様な経緯で発売されたのかどうかは知るよしもないが、デモシーンとゲーム本編の力の入れ具合の差を見るに、恐らく東映動画の担当者はデモシーンのみでゲームの出来を判断したのではないかと思えるのだ。確かにデモシーンではドラマや映画の雰囲気が再現されており、キャラが立ったゲームに見える。しかし、実際のゲーム本編は超絶に劣化した『ローリングサンダー』（1986年発売・ナムコ）といった感じで、無限に沸いてくるチンピラに辟易してしまう。




アイテムを取得することで弾数制限のあるマシンガンや手榴弾も使用可能だが、無理に使用しなくてもクリアはできる。

もしも本作がオリジナルキャラを使用したゲームであれば、ここまで問題になることはない。しかし、キャラゲーは原作のファンが購入することがほとんどであり、そういった人々が本作をプレイし、騙されたと感じてしまうのは残念である。そして、それが原因でゲームへの興味が失せてしまうのは実に不幸なことではなかろうか。

## デモシーン







ステージの合間には原作通りにタカ&ユウジやとおるの掛け合いデモが挿入される。このシーンは本作唯一の評価点だが、どうせならゲーム本編が原作通りならよかったのだが…。

## DATA もっともあぶない刑事

メーカー/東映動画
発売日/1990年2月6日

定価/5300円

**対応ハード**

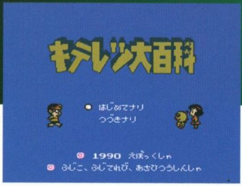
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

今後も本作が移植・配信される可能性はほぼ0であろう。中古ソフトの入手は難しくはないが、大金を払ってまで購入する必要はないと思われる。

その名の通りキテレツなゲームになってしまった

# キテレツ大百科



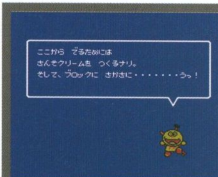

## 子供向けのゲームなら もう少し丁寧に作るべき



夢の中の世界という設定からフィールドはキテレツな空間になっている。基本的なゲーム性は劣化『スーパーマリオ』という感じだ。



仲間を助け出せば道中を共にできるのだが、この仲間は一切役に立たないどころか足かせになってしまうのだ。



フィールド上にある電話からはヒントが聞けることもある。なにやら楽しそうなコロ助だが、最後の一言はなかなかに意味深である。

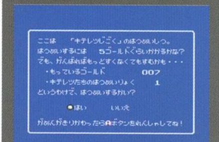
藤子・F・不二雄氏による漫画「キテレツ大百科」は、主人公キテレツ君が先祖キテレツ斎が残した奇天烈大百科を元に様々な道具を製作し、その過程で起こる様々なドタバタ劇を描いたギャグ漫画である。本作はそのキテレツ大百科を原作としたゲームであるが、その名のとおり何ともキテレツなゲームになってしまっている。

まずゲームを始めると何とも奇妙なフィールドが展開するが、こんなところで驚いてはいけない。先へ進めばよりキテレツなフィールドが登場し、その色遣いから目にダメージを与えてくる。アクション部分はジャンプを主体とした横スクロールが基本で、劣化した『スーパーマリオ』だと思ってもらえばいいだろう。特徴的なのはジャンプをした際に上を押しておけば天井に張り付けること。この状態では天井が床になるため、完全に上下が逆転した状態でゲームを進める様になる。このアクションを上手く使えば難所を楽に抜けたりもできる。

また、キテレツ君の発明もゲームを進めるために必須で、この際にはなぜかボタン連打で使用コインの額を減らせる。こうしてジャンプと道具を駆使して仲間を助け出すのが目的なのだが、困ったことに仲間は何の役にも立たないくせにキテレツ君の後をついてきて穴に落ちてしまったりする。このおかげで仲間が多いと難易度が上がってしまうのだ。

本作はクソゲーとして一部で有名であるが、実際にその完成度は低いと言わざるを得ない。特にメインターゲットであった子供には難しすぎなうえ、不親切な部分が多すぎるように思える。発明を使ってゲームをクリアというシステムは良かったのだが、それを上手く昇華できていないのも痛いところだ。子供向けだからこそ丁寧な作品が求められるのに、どうしても雑な作品が目立ってしまうのはゲーム業界の悪しき習慣ではなかろうか。

### 発明






原作通りにキテレツ君は発明によって重要アイテムを作り出す。そのためには道中でコインを集める必要があり、発明室ではボタン連打でその額を減らせる。

## DATA キテレツ大百科

メーカー/エポック社
発売日/1990年2月23日

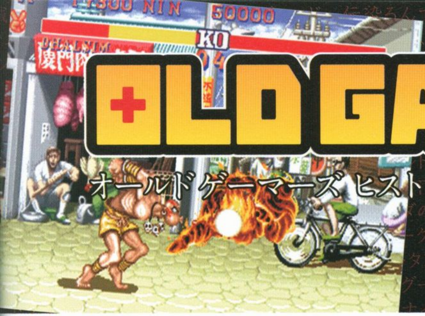
定価/5900円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

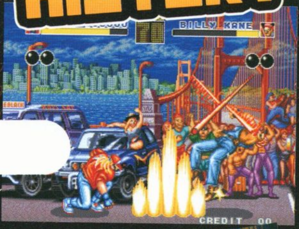
版権ソフトゆえに移植や配信は難しいと思われる。中古ソフトは箱説なしであればそこまで高くはないので、ネタとして購入するのはありかもしれない。






# OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



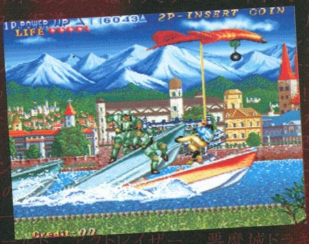

## 1991年









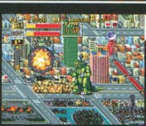




# 1991年のTVゲーム事情

この年に発売されたゲームの中で一際輝くのが『ストリートファイターII』の存在である。このゲームの発売によって家庭用ゲームに押されぎみであったアーケードゲームが活気を取り戻し、ゲームセンターでは『ストII』の順番待ちの列ができるほどであった。また、この年『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が発売され、北米市場においてメガドライブが大躍進を遂げている。ただ、国内ではスーパーファミコンの一人勝ちがほぼ決定しており、『FFIV』の発売によってファミコンからスーパーファミコンへの世代交代が進んだ。

## 1991年に発売されたTVゲーム



### キング・オブ・ザ・モンスターズ

メーカー／SNK
発売日／1991年2月
定価／―円

巨大な怪獣が市街地で戦う。見た目は対戦格闘ゲーム風だが、実際にはプロレスゲームといっていいゲーム性で、勝利条件もフォールからの3カウントになっている。街を破壊しながらの対戦は楽しいが、駆け引きの要素に乏しい大味なシステムが少々残念だ。



### デスブレイド

メーカー／データイースト
発売日／1991年7月
定価／―円

61ページで紹介している『ファイティングファンタジー』のキャラが登場するプロレス風ゲーム。組み合ってからは当時のゲームにありがちな連打合戦で技が決まり、連射装置があればクリアは簡単。ない場合は組み合わずにちまちま体力を削る戦法が有効だった。



### へべれけ

メーカー／サンソフト
発売日／1991年9月20日
定価／6200円

サンソフトを代表するキャラである「へべ」の初登場作品。現在で言うところのゆるキャラのような存在である、へべ・おーちゃん・ぢぇにふぁーといったキャラを操って元の世界に戻るのが目的。かなりクセの強いキャラは評価が大いに分かれる。



### 夢ペンギン物語

メーカー／コナミ
発売日／1991年1月25日
定価／5800円

『けっきょく南極大冒険』で主人公を務めたペンギンが、正式にペン太の名前を与えられた作品。太りすぎであるペン太を痩せさせることが目的で、敵は食べ物を投げて妨害してくる。ペン太は痩せ具合で性能が異なり、太りすぎの場合はゲームオーバーになる。



### ダイハード

メーカー／パックインビデオ
発売日／1991年7月19日
定価／6500円

パックインビデオは1988年にも『プレデター』を発売し失敗しているが、それに懲りずに今度は『ダイハード』を原作にしたゲームを発売した。しかし、本作は『プレデター』とは異なり原作の再現度が高くゲーム性もなかなかの出来である。



### スーパーワギャンランド

メーカー／ナムコ
発売日／1991年6月8日
定価／5800円

ファミコンで好評を博した『ワギャンランド』がスーパーファミコンでシリーズ展開することになり、本作はその1作目にあたる。ゲーム性はファミコン版を踏襲しており、ボス戦では新たに「モザイク当て」ゲームが加わっている。



### ベア・ナックル 怒りの鉄拳

メーカー／セガ
発売日／1991年8月2日
定価／6000円

MDオリジナルのベルトスクロールアクションで、3作目まで制作された。メガドライバーには有名で評価の高い作品なのだが、本流であった任天堂ハードを中心にゲームをしていた層にはあまり知られていない作品でもある。



### ゴールデンアックスII

メーカー／セガ
発売日／1991年12月27日
定価／6000円

『ゴールデンアックス』の続編であるが、この『II』と『III』はメガドライブオリジナルの作品で、パラレルワールドだということになっている。ゲーム性は元祖とあまり変わっておらず、相変わらずダッシュ攻撃が非常に重要になっている。

## 不思議な魅力に溢れる奇ゲー

# プリルラ




### 難易度は高めだが一度プレイして欲しい



メルヘンチックな世界を舞台にしたベルトスクロールアクション。奪われてしまった時計のネジを取り戻し時間を元に戻すことが目的。



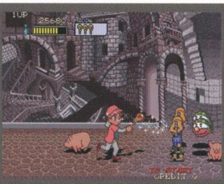
可愛らしい雰囲気の中に何とも形容しがたいデザインの敵が混じる。この調和の取れていない混沌さが本作最大の魅力だ。



切り札である魔法にもおかしなものが…。上写真の魔法は巨大な電子レンジから覆面とパンツの男が出現し敵を倒してくれるというもの。

タイトーから発売されたベルトスクロールアクションで、類似するものが少ないメルヘンチックな雰囲気が特徴。色遣いも鮮やかで敵も味方も可愛らしいキャラが多いのだが、ところどころに違和感を感じるキャラが混ざっている。一見すると女性などをターゲットにしたゲームに思えるのだが、それにしては統一感がなさすぎである。しかし、逆にそれが本作の魅力になっているのもまた事実で、この奇妙な世界に魅了されたプレイヤーも多い。

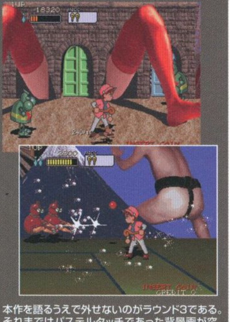
基本的なゲーム性はベルトスクロールアクションのそれなのだが、攻撃が単発で投げもないことから多数の敵を相手にするのはツラい仕様だ。ただし、それを補うように本作は魔法によって敵を攻撃することが可能。魔法は使用回数こそ制限があるものの、持続時間が長くその間は主人公は完全無敵になる。これを利用して、ボス戦では魔法を使いながら敵に接近して攻撃連打、という戦法が非常に有効である。



倒した敵はブタや犬などの動物の姿に戻り、それに触れるとボーナス点が入る仕組み。ただし、そのまま放っておくと画面外に走り去ってしまう。

奇妙なキャラが登場するものの概ねメルヘンな世界観を維持している本作だが、ラウンド3に突入するとそれが完全に破壊される。夢の中という設定からか背景には実写の男や女、そして赤いストッキングをはいた女の足や力士の尻などが映し出され、メルヘンな世界観は完全に崩壊してしまうのだ。しかし、これこそが本作の真骨頂であり、開発者が真に目指したのはこういったカオスな世界ではなかったのかと思えてくる。

### 実写背景



本作を語るうえで外せないのがラウンド3である。それまではパステルタッチであった背景画が突如実写混じりとなる。しかもそれが狂っているとしか思えないものなのだ。

## DATA プリルラ

メーカー/タイトー
発売日/1991年11月 ※…AC版の発売日

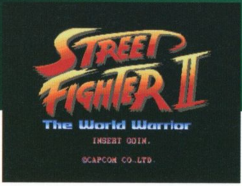
定価/―円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

PS版とSS版は単品でPS2版は『タイトーメモリーズ』への収録で配信には未対応。また、SS版は中古価格がかなり高めである。




# ストリートファイターII The World Warrior

## 歴史に名を残す大ヒットゲーム

それまで家庭用ゲーム機に押され気味であったアーケードゲームに活気を取り戻し、『スペースインベーダー』以来のムーブメントを業界に巻き起こした怪物ゲーム、それが『ストリートファイターII』である。当時現役ゲーマーであった人にはその熱気を理解していただけると思うが、本作は発売前のAOUショー出品時から注目を集めており、発売と同時に爆発的に人気が上がっていった。ただ、2Pでの対戦が一般的になるのはしばらく後の話であり、発売からしばらくの間は、いかにしてCPU戦をクリアするかがプレイヤーの興味の中心であった。

58ページでも述べたが、もともと『ストリートファイター』の続編として作られていたのが『ファイナルファイト』であり、その時の名前が『ストリートファイター'89』であった。同作は最終的に大ヒットを遂げるが、カプコンUSAからは改めて続編開発の依頼があり、『ストリートファイターII』が制作されることになった。

本作は画期的なゲームであるが、実はそのほとんどは前作から受け継いだものであり、本作から加わった要素は投げ>ガード>打撃>投げの三すくみの関係と、プレイヤーキャラが増えたことくらいのものである。しかし、その操作性は全く別物と言えるほど優れており、特に前作のあまりにシビアな必殺技コマンドの入力は大幅に緩和されている。制作者は必殺技はステイタスであり、通常技だけでも勝てるが必殺技を使えば格好良く気持ちよく勝てるゲームを目指したと言っているが、それを実現したバランスこそが本作ヒットの要因だったのであろう。

### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ストリートファイターII' | AC・MD・PCE・etc. |
| ストリートファイターII' TURBO | AC・SFC・PS・etc. |
| スーパーストリートファイターII | AC・SFC・MD |
| スーパーストリートファイターIIX | AC・3DO・DC |
| ハイパーストリートファイターII | AC・PS2・Xbox |



アメリカ代表のケン。『ストI』時からリュウのライバルとして登場しており、同じ性能を持った同キャラ対戦用に作られたが、実際は若干性能が異なる。



ゲームの歴史を変えた偉大なる作品。その驚異的な完成度の高さで瞬く間に大ヒットを遂げ、対戦格闘ゲームのルールを確立した。



リュウは日本代表で本作の主人公。格ゲーにおけるスタンダードキャラは、飛び道具・対空・移動攻撃の必殺技を持つというお約束を作った。

### スーパーファミコン版





国内で約288万本を売り上げ、スーパーファミコン初期のキラーソフトの1つとなった。完全移植には至っていないが、同キャラ対戦を可能にするなどAC版にはない機能も実装している。

### DATA ストリートファイターII The World Warrior

メーカー/カプコン
発売日/1991年3月

※…AC版の発売日

定価/—円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

多くのハードに移植されているが32ビット機以降のものであれば質的にも問題ない。また、バーチャルコンソールの配信はスーパーファミコン版である。

## 発売当初は CPU戦が主体



日本代表のエドモンド本田。パワーキャラという設定だが、必殺技のコマンドが簡単で初心者に好まれた。春麗にさば折りをかけるためにも存在。

前のページで発売当時は対戦があまり行われていなかったと書いたが、その代わりにマニアの間では熾烈なハイスコア争いが勃発していた。そして、高得点のためにダブルKOでの引き分けを続け、限界である10ラウンド目で勝つという方法が編み出された。また、ガイルは落下中の空中投げの得点が2000点と高く、しかも体力があまり減らないため何度でもかけられた。そのため、CPU戦を極めたガイル使いのプレイヤーは、とんでもない高得点を叩きだしていた。

発売から数ヶ月も経過すると多くのプレイヤーがCPU戦をクリアできるようになり、次第に2Pの対戦に興味を持ち始める人が出てきた。当時の本作のゲームセンターでの設定は、現在一般的な乱入型の設定のほかに、1コインで対戦が可能だが対戦が終わると2人ともゲームオーバーという設定も可能である。ちなみに後者は乱入ができなかったが、当初はこちらの設定にしているお店も多く、当時の対戦は友達同士が1台の筐体に並んで行うものであった。しかし、同じ友達との対戦ばかりでは飽きも早く、次第にゲームセンターで知り合った仲間同士で対戦の輪が広がっていく。そして、対戦プレイのインカムの高さに気が付いたお店が、乱入対戦台を用意し不特定多数との対戦が始まっていったのだ。余談だが、アメリカでは発売当初から普通に乱入対戦が行われており、CPU戦はほとんどプレイされていなかったそうである。しかも、本書の表紙にあるようなアップライト筐体で、見知らぬ人が乱入してくるというのだから日本との文化の違いに驚くばかりである。

最後に本作に搭載されている少々変わったシステムについてふれておきたい。本作には攻撃時の1/521の確率でコマンド入力なしでも必殺技が出るという機能がある。これは初心者にも必殺技の存在を知ってもらおうと付けられた機能であるが、少々迷惑なものでもあった。同様に1/512で強制的にガードが発動することもあり、こちらは必殺技の硬直中だろうがガードが成立する。また、本作のキャラには防御力の違いがあると長年言われてきたが、実はプログラムミスで機能していないことが判明している。



ソ連代表のザンギエフ。投げキャラというジャンルは彼によって作られた。その性能から初心者お断りのマニア専用キャラと化していった。



中国代表で本作唯一の女性キャラ。動きが速くジャンプが高い、多くのプレイヤーに好まれた強キャラ。その太ももの虜になったファンも多い。



アメリカ代表のガイル。北米における主人公格という設定で性能はすこぶる高い。必殺技のコマンドから「待ちガイル」という問題も引き起こした。

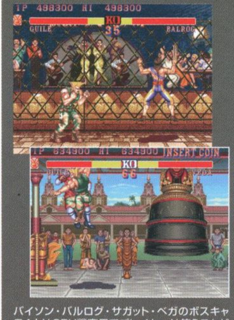


ブラジル代表のブランカ。野生児という設定からジャンプが速くトリッキーな技が多い。ただ、その容姿から人気は低く、ザンギエフと最下位を争う。



インド代表のダルシム。ヨガの力で手足が伸び、口からは炎を吹き出す。色物キャラの先駆けだが、使いこなせばガイルに匹敵する強さを誇る。

### 四天王



バイソン・バルログ・サガット・ベガのボスキャラ4人はCPU戦専用でプレイヤーは使うことができなかった。また、サガットを除く3人が海外版では名前が入れ替わっているのは有名な話。

## ストⅡとのライバル関係はここから始まった

# 餓狼伝説

## 宿命の闘い




### 模倣で終わらなかった SNKの大黒柱



プレイヤーキャラはテリーとアンディのボガード兄弟にジョー東の3人。ゲーム性は『ストⅡ』に酷似しているが、フィールドが2ラインという特徴も。

『ストⅡ』登場から8ヶ月遅れで発売された本作は、その唯一のライバルとしてシリーズを重ね進化していった。初めは『ストⅡ』の人気に乗っかる形でのヒットであったが、それだけでは終わらなかったことが本作の素晴らしいところで、SNKの全盛期を作り出すと共に同社を代表するゲームとして屋台骨を支えていくのである。

正直なところ本作の出来はイマイチで、完成度は『ストⅡ』の足元にも及ばない。しかし、シリーズ作が発売されるたびに大幅な改善が見られ、面白さが高まっていったのだ。初めから完成していたためにマイナーチェンジを続けるしかなかった『ストⅡ』に対し、本作は大幅なシステム変更やキャラの入れ替えで常に新しい血を注入することができた。ただし、これは諸刃の剣でもあり、常に新たなファンを獲得する可能性がある代わりに、古くからのファンが去っていくことにもなったのである。



『ストⅡ』同様にコマンド入力で必殺技を出せるが、インストカードに載っているコマンドは各キャラ1つのみで、残りはゲームを進めると公開される。

意外に思われるかもしれないが本作は女性の人気が高いゲームでもある。そして、それは本作のキャラが魅力的で、ストーリーがしっかりしていたことからきている。バルログ以外に美形男性キャラが見あたらない『ストⅡ』に対し、本作は金髪ロン毛の主人公兄弟をはじめ、敵専用キャラであるビリーやギースまでもが女性人気が高かったのだ。

本作の開発が『ストⅡ』発売よりも先であったのか、発売後に作り始められたのかは定かではないが、体力ゲージや必殺技など多くのシステムが共通している。本作のみにある特徴と言えば2ラインのフィールドが思い浮かぶが、プレイヤー自らが移動することはできず未完成な部分が目立っている。そして、本作では1PのCPU戦に2Pが乱入すると、2人協力でのCPU戦が始まり、その後に2P対戦が始まる。これはなかなか面白い機能であった。

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| 餓狼伝説2 | AC･SFC･PS2･etc. |
| 餓狼伝説SPECIAL | AC･SFC･PS2･etc. |
| 餓狼伝説3 | AC･SS･PS2･etc. |
| REAL BOUT 餓狼伝説 | AC･PS･SS･etc. |
| REAL BOUT 餓狼伝説SPECIAL | AC･SS･PS2･etc. |
| REAL BOUT 餓狼伝説2 | AC･PS2･etc. |
| 餓狼伝説 WILD AMBITION | AC･PS |
| 餓狼 MARK OF THE WOLVES | AC･PS2･DC･etc. |

### ギース・ハワード




ラスボスであるギース。彼の代名詞とも言える当て身投げは第1作目から習得済みで、対処法を知らないプレイヤーの多くを葬り去った。最後はビルから落ちて死んだはずなのだが…。

### DATA 餓狼伝説 宿命の闘い

メーカー/SNK
発売日/1991年11月

※…AC版の発売日

定価/―円

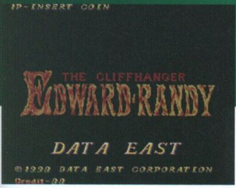
対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 926円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

左記のほかに家庭用ネオジオ（CD）版とPS3のダウンロード版が存在。SFC版とMD版以外はほぼアーケード版と変わりがない。

デコの魅力はへんなゲームだけじゃない

# エドワードランディ




## 何だか分からないが とにかく面白い



「いきなりクライマックス」「冒険百連発!!」のキャッチに恥じぬ冒険活劇。スタートするや飛行機上で敵との大乱闘が始まる。

ここまで本書を読んでこられた方はデータイーストという会社に存在する二面性に気が付いていることと思う。その一面は『チェルノブ』『トリオ・ザ・パンチ』を初めとするヘンなゲームであり、もう一面が『ファイティングファンタジー』や『ダークシール』などの硬派で渋いゲームである。これらはどちらもデコの特徴であるのだが、本作は完全に後者に入る作品である。

冒険百連発!!というキャッチコピーがあらわす通り、本作は全編を通して派手な冒険が繰り広げられる。主人公はムチを武器に戦うのだが、このムチを様々な部分に巻き付け大回転したり、画面の上下左右を縦横無尽に動き回る豪快なアクションが売り。慣れないうちは非常に操作に戸惑うが、何だか凄く面白い気がしてくるという不思議なゲームだ。写真を見てもらえば分かるように、各ステージのフィールドも列車、飛行機、船などで、移動している乗り物の上でのバトルは迫力満点である。



ライフ制を採用しているが、その仕組みが変わっている。本作のライフは得点と連動しており、攻撃を喰らうと減り、敵を倒すと増える。



主人公の武器であるクリフハンガー（鞭）は攻撃だけでなく、移動手段としても使える。また、この状態からの大回転攻撃は非常に強力。

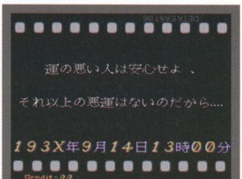
また、変わっているのはフィールドだけでなく、本作は得点と主人公のライフが連動している。つまり、敵を多く倒し得点が上がれば主人公のライフも多くなるということで、ゲームオーバー時は得点が0になる。ただ、このシステムの説明が不足しており、そこが不評でもあった。



息をつかせぬアクションが続くなか、疑似3Dのステージでも迫力重視の演出が目立つ。アクション映画的なこれら演出は非常に評価が高い。




データイーストのフライヤーはなかなかできのいいものが多いが、本作のそれも素晴らしい。渋いイラストに冒険百連発のキャッチコピーがいい味をだしている。




映画的な演出はゲームスタート時から始まる。各ステージのキャッチもイカしたものが多く、このセンスには脱帽である。

## DATA エドワードランディ

メーカー/データイースト
発売日/1991年1月

定価/一円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

熱狂的なファンも存在する作品だが、移植・配信は実現していない。権利を持っていると思われるジー・モードの奮起に期待したい。

## ファンタジー世界を舞台にしたベルトスクロールアクション

# ザ・キングオブドラゴンズ




### キャラの性能が大きく異なる




プレイヤーキャラは5人から選択。それぞれ攻撃力や防御力、攻撃のリーチなどが異なる。また、筐体によっては3人同時プレイが可能であった。



ベルトスクロールアクションにつきものの「投げ」がないため、左右から敵に囲まれることも多い。そのためボタン同時押しの魔法に頼る必要もある。



ステージの道中は短めだがその分ステージ数は多い。そのため必然的にボス戦も多くなっており、これにどう対応するかがポイントである。

『ザ・キングオブドラゴンズ』はカプコンが『ファイナルファイト』の次に発売したベルトスクロールアクション。ファンタジー世界を舞台とし、主人公が剣や魔法などを武器に戦う作品だ。そのため『ファイナルファイト』とはかなり趣が違う作品になっており、システム面で異なっている部分もある。なお、本作は当初テーブルトークRPGの原点とも言える『ダンジョンズ&ドラゴンズ』のアクションゲーム化として制作されていたという経緯がある。しかし、同作の版権取得が上手くいかずオリジナル作品として世に出ることになったのである。

主人公は異なった職業を持つ5人から選択。それぞれに特徴があり、特に弓矢による遠距離攻撃が可能なエルフや接近するほど攻撃力が上がるウィザードは他の3人とプレイ感覚が大きく異なる。ファイター、クレリック、ドワーフは近接攻撃専門で盾を持っているためガードも可能。このガードはレバーを敵と逆方向に入れれば発動するのだが、ゲームの特性上敵に後ろを見せて歩き出してしまうため、かなり使いにくい。必要とされる場面も少なくないが意識して出さないと使わないまま終わってしまう機能である。しかし、後に『ナイツオブザラウンド』にガード機能が引き継がれ、ゲーム性の向上に一役買っている。

ベルトスクロールアクションにつきものの投げやボタン連打による連続攻撃がないため、やや爽快感が薄いのが欠点だが、確実に攻撃を当てていく堅実なプレイも、また面白いものである。



### スーパーファミコン版





1994年3月に発売された。ハードの性能上完全移植には至っていないが、その楽しさは充分に伝わってくる。2人同時プレイももちろん可能だが、中古価格がやや高め（箱説あり）である。

**DATA ザ・キングオブドラゴンズ**

メーカー/カプコン
発売日/1991年9月

定価/ー円

※…AC版の発売日

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

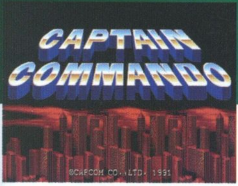
ダウンロード販売

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

PSP版は『カプコン クラシックス コレクション』に収録されており、ほぼアーケード版と同じ。海外ではPS2にも移植されている。

## 進化を続けるカプコン製ベルトスクロールアクション

# キャプテンコマンドー




### 2年もの歳月を経て FFの後継作が登場




4人のプレイヤーキャラ。中でもニンジャコマンドー 翔が圧倒的に使いづらい。また、専用筐体では4人同時プレイが可能であった。



本作から追加された新要素がダッシュである。これによりダッシュ攻撃、ダッシュジャンプ攻撃が追加され、より多彩なプレイが可能になった。



本作のボスには強敵が多く、安易な攻撃は返り討ちにされてしまう。特にラスボスの強さには多くのプレイヤーが泣かされた。

左ページの『ザ・キングオブドラゴンズ』から2ヶ月遅れで発売された本作は、同じベルトスクロールアクションでありながらシステム面と外見両方が異なっている。同ジャンルのゲームとしてはやや異色の存在である『ザ・キングオブドラゴンズ』に比べて本作はその王道をいく作品であり、本作こそが『ファイナルファイト』の後継作と言えるゲームなのである。

漫画的な外見から本作は一見アメコミなどの原作があるゲームに思えるが、実際はカプコンオリジナルであり、タイトルもメーカー名を捩ったものになっている。舞台は2026年という設定だが、現代・近未来的なSF世界・和風などがごちゃ混ぜになった感じで変化に富んでおり、プレイヤーを飽きさせない。主人公はコマンドーチームに属する4人で、異星人・忍者・赤ん坊・アメコミ系ヒーローと多種多彩だ。特に赤ん坊がロボットを操作して戦う姿は衝撃的であった。

システム面ではダッシュ機能が加わり、そこからの攻撃やダッシュジャンプ攻撃によって、従来とは異なる操作感を得られた。また、近未来の作品らしく武器にロケットランチャーが登場したり、演出面でも派手さが増している。『ファイナルファイト』から2年もの間があいているだけに良く練り込まれたゲーム性である。

ただ、難易度の方も『ファイナルファイト』譲りの難しさであり、特にボスは凶悪な攻撃を仕掛けてくる。もともとベルトスクロールアクションはコンティニュー前提であることが多いが、それにしても少々理不尽さを感じる。




### スーパーファミコン版







1995年3月発売。容量の都合から削除された要素もある。中古価格が高価であるため、コレクター以外はPS2かPSPの海外版『カプコン クラシックス コレクション』を買うのがいい。

### DATA キャプテンコマンドー

メーカー/カプコン
発売日/1991年11月

※…AC版の発売日

定価/―円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

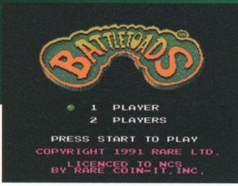
対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

過去にSFCとPSに移植されているが、どちらも中古価格は高い。また、海外版の『カプコン クラシックス コレクション』に収録されている。

## 疾走感溢れるゲーム展開がたまらない

# バトルトード




### FC末期に発売され近年再評価された




フィニッシュ時には腕が巨大化するなど、細かいモーションは見ているだけで楽しい。また、それが爽快感を生み出す要因ともなっている

イギリスのレア社が開発を手掛けたアクションゲーム。マッチョなカエルが主人公の本作、雰囲気は当時海外で大流行し、ゲームにもなった「忍者タートルズ」を彷彿とさせる（対抗して作ったという説も）。パッケージのイラストも然り、ゲーム開始時の英語の長文も然り、本作は言うまでもなく洋ゲーだ。今でこそ洋ゲーを嗜む人も増えているが、当時は洋ゲー=クソゲーと脳内変換していた方も多いはず。そもそもマッチョなカエルが主人公という時点で危険な洋ゲーの臭気を感じ取り、結局未プレイのままで終わった方もいるだろう。が、結論から言うとそれは大いなる過ちだったのだ。




時々出現する虫は栄養満点。近づいてボタンを押すとカエルの舌がニューっと伸びて虫を丸呑み。ライフゲージを回復することができる。

本作は、古くは『ダブルドラゴン』、比較的新しいもので言えば『三国戦記』のようなベルトスクロール風のアクションゲームである。が、そこは天下のレア社。至る所にそんじょそこらのベルトスクロールとは一線を画す様々なギミックが用意されており、いつまでもプレイヤーを飽きさせない。また、アクション1つとってみても、カエルのモーションが憎らしいほどに滑らかで爽快感は抜群。後発のMD版よりもスムーズな動きを実現しているので、グラフィックは比較にならないにしても、アクションとしてはFC版のほうに分がある。

後に任天堂の下で『スーパードンキーコング』『ゴールデンアイ 007』などの世界的大ヒット作品を開発することになるレア社。その実力を垣間見ることのできる『バトルトード』は後年になって（特にゲームセンターCX放送以降）日本でも再評価されたものの後の祭り。かつては1000円程度で投げ売りされていたが、今はプレミア価格が付いてしまっている。もし手元にある方は、後生大事にしたほうがいいだろう。

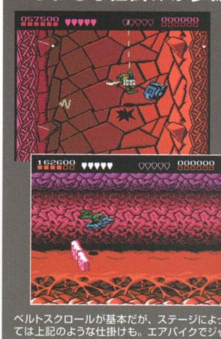
### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| バトルトードインバトルマニアック | SFC |




巨大な敵が近づいてきたことを示す驚きのアクション。このようにカエルの表情が実に細やか。いかにも洋ゲーらしい演出ではあるが。

### いじわるな仕掛けが多数




ベルトスクロールが基本だが、ステージによっては上記のような仕掛けも。エアバイクでジャンプしながら障害物を避け続ける超高速ステージ（写真下）は激ムズである。

## DATA バトルトード

メーカー/メサイヤ
発売日/1991年12月20日

定価/6500円

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

ファミコン版は名作だが、ゲームセンターCX効果もあって、現在はプレミア価格で取引されている。洋ゲーであるため配信の期待も低い。

※…FC版の発売日・FC版の定価

# ドラゴンズレア



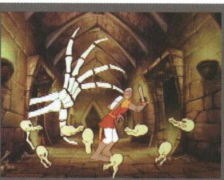

## 理不尽なまでの難易度に投げ出す者続出



ご覧の通りこのキャラのデカさである。図体がデカければ動きも鈍くなるのは必然で、主人公は機敏なアクションができない。



たったの1画面しかない城前は序章に過ぎないのだが、ここを通過する前にほとんどのプレイヤーが挫折する。


本作のオリジナルはアーケードのLDゲームで、レーザーディスクを内蔵した筐体による滑らかなアニメーションが売りであった。

1983年に発売され、国内では最初期のひとつであり、北米では初のLD（レーザーディスク）ゲームとして登場した同名リアルタイムアドベンチャー作品をアクションゲーム化したのが本作『ドラゴンズレア』である。ちなみにアメリカでは元祖LDゲームの方が大ヒットし、初期のビデオゲームの傑作として称えられ、スミソニアン博物館に収蔵されている。

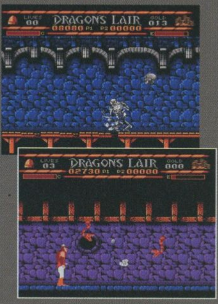
『ドラゴンズレア』はアクションゲームにアレンジされた作品が数種類存在するが、伝説のクソゲーとして名高いのは1991年にエピックソニーが発売したファミコン版だ。

LDゲーム版の美しく滑らかなアニメーションに倣って、本作もファミコンソフトにしては高品質なグラフィックを実現している。主人公の動きも滑らかなのだが、如何せんそこにこだわりすぎたためか、肝心のゲーム内容がドエラいことになってしまった。

それはトラップ満載の死にゲーで、元々の難易度が高いということもあるのだが、主人公のサイズが妙にデカいうえ動作のレスポンスが悪く全身に当たり判定があるので、まるでこちらに攻撃してくださいといわんばかりに敵の的になるのである。また、一応ライフ制のゲームなのだが、敵の多くが接触即死亡という凶悪な仕様も手伝って、なかなか先に進めずイライラが募る内容であった。当時は知名度的にも国産人気ファミコンタイトルのプレイに勤しむ少年達に注目されるものではなかったのが幸いである。

ところがインターネットが発達し、ブログや動画投稿サイトであまりにも難しくクリアが困難である様子が紹介され、近年ではコアなゲームファンの間で密かな注目を集め始めている。クリアするまで徹底的にプレイするマニアか、超絶テクを持っているフリークでなければ序盤だけでギブアップとなるだろうが、怖い物見たさで入手してみるのもアリだ。

## 城内もデンジャラス



吊り橋を越えて城に入っても地獄の連続。接触はもちろん敵に石を投げられただけで主人公は死んでしまう。他にエレベーターの行き先を間違っても死ぬなど、とにかくすぐ死ぬ。

### DATA ドラゴンズレア

メーカー/エピックソニー
発売日/1991年9月20日

定価/5900円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | **FC ファミリーコンピュータ** | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

『ドラゴンズレア』は海外では人気のコンテンツのようで、いくつかのハードでアクションゲーム化されているが、FC版と同じゲーム性のものはない。

シリーズ最高傑作の呼び声高い

# ゼルダの伝説

## 神々のトライフォース




### 作品の時系列は気になるところだが…

1987年の『リンクの冒険』以来沈黙が続いていた任天堂のもうひとつの看板アクション、ゼルダシリーズ。その待望の新作『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』が1991年11月21日スーパーファミコン用タイトルとして発売された。

初代と同じく再びトップビュー形式に戻った本作はこれまでの作品と繋がりを持たず、当時は一新されたストーリーとされていたが、後に発売された「ゼルダの伝説大全 ハイラル・ヒストリア」によると時系列は次作『時のオカリナ』においてガノンドロフに敗北した後の世界の物語となっており、初代ゼルダの過去にまつわるエピソードであると公式に伝記されている。同書ではゲームボーイにて発売された『夢をみる島』『ふしぎの木の実』は本作の後日譚だとも記されている。また、2013年に3DSで発売された『神々のトライフォース2』は直接の続編という位置付け。本作よりも遥か未来が舞台で本作のエピソードが伝説となって語り継がれている。

こうした後付設定によりシリーズは複雑に見えるが、外伝以外はリンク、ゼルダ、ガノンの3人の関係が常にあるものの、基本的にゲーム中に作品ごとの繋がりが重視されていないデザインである。長々と綴ってしまったがマニア以外はその辺の複雑な時系列や繋がりは無視して構わないだろう。実際それを知らなくてもこのシリーズは十分にゲームを楽しめるので、純粋にゲームを楽しみたい方はその時の『ゼルダ』だけを考えて遊べば問題ない。

しかしながら、シリーズの歴史という点では本作が2D最後の本編『ゼルダ』であるため、シリーズ史を語るうえで外すことのできないタイトルになっている。

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| ゼルダの伝説 神々のトライフォース2 | 3DS |




正しいんだけどなにかが違う。『マリオ』シリーズとはまた違ったユーモアセンスがあるのも2D『ゼルダ』の魅力。



前作から一転して、再び初代と同じ見下ろし型視点で移動により固定画面がスクロールするスタイルに。



要所で一本道の制約があるものの、ある程度攻略順序を選べ自由度が高い点は初代から継承されている。マップも広大でこの他に闇面もある。

### 多彩なアクション



特定アイテムを所持していないと効力を発揮しないものもあるが、使えるアクションの数は初代の比ではない。持ち上げる、投げるなどは『ドラクエ』よりも先駆けである。

### DATA ゼルダの伝説 神々のトライフォース

メーカー/任天堂
発売日/1991年11月21日

定価/7700円

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 926円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

ゲームボーイアドバンスの『ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣』に収録されている。中古価格はやや高めである。

## その完成度の高さは現在でも色褪せない




**早々にゼルダ姫が**
本作は序盤からゼルダ姫が登場。いきなり捕らわれの身となっている。



今作では陸地だけでなく特定の範囲を泳いで移動できる。ただし、泳ぐにはキングゾーラから水かきを入手する必要がある。




**みんなにはナイショだよ**
セリフは若干変わっているが、NPCがルピーをくれるイベントも継承されている。

ファンが首を長くして待った『ゼルダ』の続編だけにそのセールスも相当なものと思われたが、国内では116万本、世界累計461万本という結果であった。数字だけ見るとやや物足りない気もするが、『スーパーマリオ』シリーズの数字が凄すぎるのであって、ミリオン超えは立派な数字である。

視点がそうであるようにシステム的にも初代を踏襲している本作。しかし、ハードが高性能になったことで物を担ぐ・引っ張る・投げる・泳ぐ等々…初代にはなかった様々なアクションが追加されており、シリーズの特徴である謎解きもそれらのアクションを使って行うため、バリエーションが豊富になった。ほかにも前作同様、魔法の有用性も高くなっており、攻略の上では欠かせないものになっている。

グラフィックは高水準であることに違いないが、引っ張りの際にリンクのふんばる表情が精巧に作られていたりと攻略とは無関係な部分にもしっかり手が入れられているので、作り手のこだわりが伝わってくるのが嬉しい。

本作から追加され後の作品にも受け継がれていったシステムは数多くあるが、レベルや経験値の概念がないうえでリンクの成長を可能にさせるシステムとして編み出されたハートのかけらに触れないわけにはいかないだろう。無論、体力の増加だけでは難易度の低下には繋がらないが、プレイヤーのプラスになることは確かで、マップを隅々まで探索させる寄り道要素を作る意味でも非常によく考えられた要素であった。さらにゲーム初心者のためにも占い屋などのヒントを設けバランスを取っているのも評価すべき点であろう。

こういった様々な部分から、本作はシリーズの最高傑作に推されることも多い。20年以上経っても根強い人気はさすがだとしか言いようがない。









シリーズお馴染みの剣、マスターソードは本作にも存在する。これを入手してから物語は佳境へと入る。



今作ではフィールドにもたくさんの謎解きが用意されているが、本懐はやはりダンジョン。プレイヤーの知恵と勇気が試される。

## 手に汗握るボス戦



『ゼルダ』シリーズといえばダンジョンクリアを阻むボス戦も欠かせない要素。必ず弱点や隙があるので、焦らずに洞察し冷静に対処すれば攻略できるバランスとなっている。

## シリーズ初のコンシューマー専用タイトル

# 超魔界村




## 新要素を盛り込みつつ前作のシステムを継承



前作から4年後。魔王が復活しないための武器探しの旅に出ていたアーサーは城の竣工式に駆けつけるが、そこでまたしても…。



スーパーファミコンの表現力を活かし、今作では背景が即死トラップとして襲いかかってくるギミックも。前作のように強制スクロール面もある。




今作では青銅の鎧が登場。これに換装すると魔法は使えないが、武器がパワーアップする。なお、黄金の鎧は魔法+被弾を防ぐ盾も装備。

業務用ゲームとして登場した『魔界村』『大魔界村』はゲームセンターを始めアミューズメント施設で大活躍したが、どちらかというと当時のカプコンのアクションゲームは初心者お断りな雰囲気が漂っていた。そんな中で稼働していたため、誰にも気兼ねなくじっくり遊びたい層にとって多少のアレンジはあってもコンシューマー機への移植版は歓迎であった。

そんな空気をメーカーが察したのか、1991年10月にスーパーファミコンのオリジナルタイトルとしてシリーズ3作目となる『超魔界村』を発売した。発売時期はまだスーパーファミコンがスタンダードハードになる前であったにも関わらず、約109万本の売上げを達成し、アーケード版を介さないというメーカーの決断は結果的に大成功を収めた。

前作で無事プリンセスを生き返らせたアーサーであったが、またしても目の前で愛しの姫をさらわれてしまうという大失態をおかし、またまた魔界に突入するハメになる…というお約束はもはや『マリオ』シリーズなどのそれと一緒である。

アクション的には前作で採用されていた上下撃ちが廃止され、その代わりに2段ジャンプが追加された。初めからそれを駆使しないと先に進めないので、必須のアクションであった。一方、アーサーの攻撃&防御システムにも変更があり、今作ではパンツ・鋼の鎧・青銅の鎧・黄金の鎧という4つの形態がある。鎧を装着していないとグレードアップしないのは前作同様で、青銅は武器がパワーアップ、黄金は魔法の使用可に加え盾も装備できるようになった。

ステージ数は増加し2周目も含めると全8ステージ。やはり『魔界村』シリーズだけあって、やり込み前提の簡単なゲームではないが、コンシューマー一用に味付けされているのも確かで、前作よりは難易度が低下している。

### 魔界村システム




今回は女神の腕輪がないからもう一度いってこい!…ということで鬼の2周システムは健在。所持しないまま2周目の7面をクリアすると6面まで戻される。

**DATA 超魔界村**

メーカー/カプコン
発売日/1991年10月4日

定価/8500円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

ダウンロード販売

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

オリジナルはスーパーファミコンで発売。『カプコンジェネレーション』や『カプコン クラシックス コレクション』に収録されている。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

## 初代のゲーム性とグラフィックを大幅パワーアップ

# 悪魔城ドラキュラ



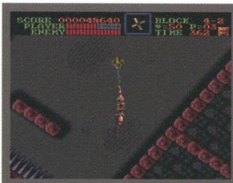

### シモンの動きがかなり自由になった



初代からゲーム性に大きな変更はない。ただ、ジャンプ中の軌道変更が可能になったり、サブウェポンが専用のボタンで発射可能になった。



各種ボス戦も当然健在。有効なサブウェポンと連射アイテムがあれば、ゴリ押しで倒せることが多いのも初代からの伝統である。



壁のコウモリ型のリングに鞭をひっかけるとぶら下がることができ、体を振り子のように揺らし長距離のジャンプが可能になる。

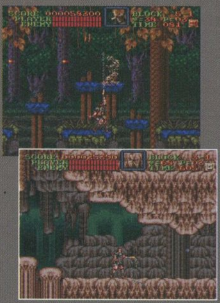
本作はコンシューマーの据え置きハードで発売された『ドラキュラ』シリーズとしては4作目にあたり、初めてスーパーファミコンで発売されたタイトルである。ただし、シリーズにおいて本作の位置づけは明確なものではなく、ストーリー的には初代と同じものが使われている。つまり本作は初代のリメイクという存在であるのだが、ゲーム自体は完全オリジナルになっている。そのためストーリーを重視するプレイヤーにとって本作の評価は低いかもしれないが、そのゲーム性はスーパーファミコンの機能を存分に活かした完成度の高いもので、単なるリメイクにとどまらない新しい試みがいくつも存在している。

ムチを使った攻撃やサイドビュー視点のフィールドなど初代からの伝統はそのまま残っているが、ジャンプ中に軌道の変更が可能になりムチの攻撃が8方向に変更され、よりフレキシブルな動きが可能になっている。ハード初期のタイトルながらグラフィックも高水準で見た目にも美しく、操作性にも不満は感じられない。突出して優れた部分はないが、欠点の少ない優等生的なゲームだと言えるだろう。

『ドラキュラ』シリーズは本作までコンシューマー機では任天堂ハードで発売されていた。しかし、その後PCエンジンやメガドライブでもシリーズが発売され旧作の移植も進んだため、非常に多くのハードで展開していくシリーズとなっていった。そして、作品ごとのストーリーの繋がりが後付けながら明確になっていき、本作やアーケード版などは微妙な立場に置かれることになっていった。

昨今のゲームは容量が非常に大きく、ストーリー部分に力を入れないとゲームの制作が難しいのであろうが、アクションゲームの本質は爽快感や達成感にある。物語を楽しむのはRPGに任せておけばいいのではないかと個人的には思う次第だ。

### 鞭がフレキシブルに



これまで左右にしか攻撃できなかった鞭が上下や斜めへの攻撃に対応。また、利用価値は低いがボタンを押し続ければ、鞭を自由に振り回すことも可能になっている。

**DATA 悪魔城ドラキュラ**

メーカー/コナミ
発売日/1991年10月31日

定価/8800円

対応ハード

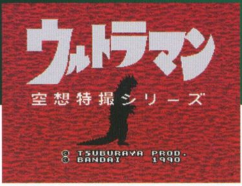
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

同名のタイトルがいくつかのハードで発売されていて紛らわしいが、本作は移植はされていない。中古ソフトより配信の方が安くすむだろう。

キャラゲー=クソゲーを覆した良作

# ウルトラマン




## 原作ファンも納得のこだわり抜いた演出




原作に登場した怪獣を次々に倒していく格闘ゲーム。パンチ、キックの格闘技のほか、中央のゲージが溜まっていくとそれに応じた技も使える。

ウルトラシリーズに仮面ライダーシリーズ。アニメならガンダムシリーズなど。日本を代表する特撮ヒーロー人気アニメを題材にしたゲーム作品は山のようにあり、こういってはなんだがクソゲー率も高め。理由としては、当時のバンダイ作品のほとんどはデベロッパーがゲームを制作しており、バンダイはパブリッシャーの立場であったため、双方の思惑に行き違いが生じると出来の悪いゲームとなってしまうケースが見られたのである。しかも当時は原作愛がなくいい加減な仕事をする緩いデベロッパーも少なくはなかった。



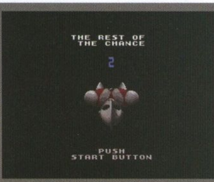

怪獣を倒すにはスペシウム光線を放たなければならない。他の特技ばかり使っているとゲージが溜まらずタイムオーバーになる危険がある。

しかし、中には優れた作品も存在し、スーパーファミコンで発売された本作『ウルトラマン』はキャラゲーの在り方を世間にアピールすることに成功した。ちなみに本作の開発はプロレスゲームやパニックアドベンチャーで知られるヒューマンが行っている。

ゲームは格闘型のアクションとなっており、ウルトラマンVS怪獣のタイマン勝負というのが基本。一般的な格闘ゲームと異なるのは敵のライフを0にしただけでは勝利とならず、FINISHと表示された状態で必殺のスペシウム光線を放ちトドメを刺して勝利、という原作の流れに忠実なシステムを採用。他にもルールとして3分以内に敵を倒さなければならない、残り時間が60秒を切るとカラータイマーが鳴り始めるなど、原作を忠実に再現している。ウルトラマンはスペシウム光線の他にもスラッシュ光線などの技が使えるのだが、ゲージを溜めないとスペシウム光線が放てないため、ヒーローもので必ずいわれる最初から必殺技を使えばいいじゃん!という厳しいツッコミにも、格闘技で時間を稼がなければいけないと答えを出しているのだ。

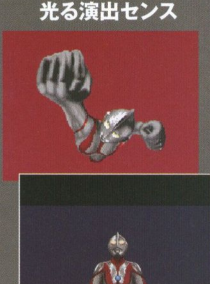
### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ウルトラセブン | SFC |




同時期にアーケード版も稼働しており、コンティニュー画面がそれを意識したものと思われる。ちなみに最終面ゼットンの強さは尋常でない。

### 光る演出センス



ステージの前後や戦闘中、残り時間が30秒を切るとカラータイマーの音が早くなるなど、原作でお馴染みのシーンを取り込みファンを大いに喜ばせた。

## DATA ウルトラマン

メーカー/バンダイ
発売日/1991年4月6日

定価/7800円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

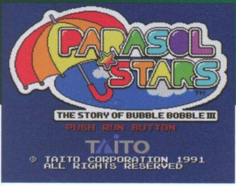
| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

アーケード版とスーパーファミコン版が同時期に発売され、その他のハードにも移植された。ゲーム性はほぼ同じだが、グラフィックにはハードによる差がある。

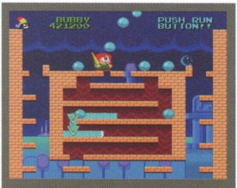
※…SFC版の発売日・SFC版の定価

あれもこれもバブルボブルの続編

# パラソルスター



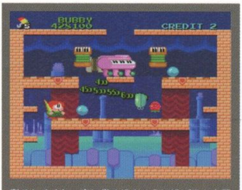

## PCエンジン専用だけに知名度は低かった



敵を傘で捕獲して飛ばす、あるいはしずくを傘で集めて巨大な玉にして洪水を発生させるといったユニークなアクションが魅力。



ボスステージで属性ボトルのアイテムを入手すると雷などのアイテムに対応したしずくを発生させることができる。



敵やしずくを一斉に巻き込むように投げると大量のフーズアイテムが出現してかなり気持ちいいうえ、スコアアップにも欠かせない。

1986年にファンシー路線と連携が楽しい協力プレイで人気となった面クリア型の固定アクションゲーム『バブルボブル』。その後継作品が主人公のドラゴンがバビー（ボビー）として人間の姿に戻り活躍する『レインボーアイランド』。そして、1991年にその続編として制作されたのが本作『パラソルスター』である。後に『バブルメモリーズ』という作品が登場し、そのサブタイトルにも同様の名称が使われているので紛らわしいのだが、本作のタイトル画面にも「THE STORY OF BUBBLE BOBBLE Ⅲ」の文字が刻まれている。

前2作品はアーケードからコンシューマー機に移植されていったが、本作はPCエンジンのみで開発されたタイトルで、近年ダウンロード販売が行われる前もリメイク等の発売はなかった。また、有名タイトルの続編でありながら、ハードのシェア数問題もあって当時はあまり注目されなかった作品である。

ゲームはタイトルの通り傘を使ったアクションであり、ジャンプとウェポンを使って画面上の敵をすべて倒すとステージクリアというシリーズ共通の要素は継承されている。しかし、内容的には前作の遺伝子が色濃く残っており、各ワールドの最後にはボスが存在するのも『レインボーアイランド』の影響が強い。また、コンシューマー機専用作ながら、クレジットとスコアの概念があるというように、アーケードゲームのノリがあるのも特徴だ。ほかにもしずくや敵を投げて出現する隠しフーズや同一の紋章を3つ集めてからボスを倒すと様々な恩恵が受けられるアイテムがもらえるなど、クリアを目指す以外のお楽しみ要素が用意されている。

ワールドは全部で8つ（他に隠しステージも存在）あり、終盤になるにつれて難易度も高くなるがBGMも良く隠れた名作といっていい作品である。

## 締めはボス戦



各ワールドの最後のステージにはボスが待ち構えており、倒すと次のワールドへいける。ボス戦ではボトルを取り属性をつけて攻撃を行うのが基本。

### DATA パラソルスター

メーカー/タイトー
発売日/1991年2月15日

定価/6600円

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

『タイトーメモリーズ』には未収録。中古ソフトはかなり高めであるため、バーチャルコンソールの配信を利用するのがいいだろう。

## 超人気キャラに対抗すべく生み出された青いハリネズミ

# ソニック・ザ・ヘッジホッグ




### 日本国内では敗北したが世界的な人気では大健闘

本作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の主人公であるソニックは、任天堂のマリオと比較されることの多いキャラクターである。実際、ソニックはマリオに対抗するために生まれたキャラといわれており、比較されるのは当然といえば当然のことなのだが、このキャラ対決の明暗はあまりにも明確に分かれている。

現在でもマリオシリーズといえば任天堂の主力ソフトであるが、一方ソニックはというと、作品自体はリリースが続いているものの表舞台からは遠ざかってしまっている印象が強い。また、初代にあたる本作発売当時ハードメーカーでもあったセガは、今では家庭用ハード事業から撤退してしまっている。このような事実も手伝い、日本ではマリオ>ソニックという位置づけが根強く、それがそのままメーカーのイメージにも繋がっている。

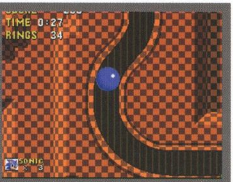
とはいえ、本作はセールス的に失敗した作品というわけではなく、続編、派生作品なども多数発売された世界的大ヒットシリーズである。特に欧米での人気や知名度は抜群に高く、現在もキャラが存続している理由はその辺りにあるのだろうが、日本国内での人気という点では今ひとつ。シリーズ当初は国内でも良い結果を残せていたものの、盛り上がったのは最初だけという感は否めない。なぜここまで国内外で人気に差ができたのかは断定できないが、欧米では早くからソニックのTVアニメが放映されるなどしており、子供へのアピールがうまくいった。それに対し日本ではTVアニメ化までに10年以上の時間を要するなど、低年齢層へのアピールが後手に回ったことも現状を招いた原因の1つと考えることもできる。

**シリーズ作品**

| | |
|---|---|
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 | MD |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグCD | MD・PC |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 | MD・PC |
| ソニック&ナックルズ | MD・PC |
| ソニックアドベンチャー | DC・GC |
| ソニックアドベンチャー2 | DC |
| ソニック ヒーローズ | PS2・GC・Xb |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ | PS3・X360 |
| ソニック ワールドアドベンチャー | PS3・X360・Wii |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI | PS3・X360・Wii |
| ソニック カラーズ | Wii・DS |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードII | PS3・X360 |
| ソニック ロストワールド | Wii U・3DS |




スピードに乗ってループを駆け抜けるのは、既存のゲームでは味わうことのできなかった本作ならではの醍醐味といえる。




丸くなって回転することで細いルートを通過していく。ループ状のコースと同じくらい、本作を代表する印象的な場面である。

### スペシャルステージ




スペシャルステージでリングを50個以上集めるとコンティニュー回数増加。カオスエメラルドを全部集め、その状態でゲームをクリアすれば真のエンディングが見られる。

## DATA ソニック・ザ・ヘッジホッグ

メーカー/セガ
発売日/1991年7月26日

定価/6000円

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| Xbox Live Arcade | 515円 |

上記のほかにPS3の配信版（617円）もあり。また、3DSでも3D版が配信されている。同名のゲームギア版は内容に違いがある。

※…MD版の発売日・MD版の定価

## 海外では大人気キャラだが日本での人気はイマイチ




**基本的な攻撃は回転アタック**
ジャンプするとソニックが回転し、その状態で敵にぶつかることで攻撃を行う。

本作も含めシリーズ当初の作品は横スクロールアクションだが、時代の流れと共にゲーム性は変化。3D作品もリリースされるようになってから、かなりの年月が経過したが、基本的に根底の世界観が守られていることが本シリーズの魅力といえる。

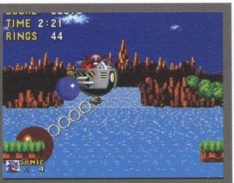
ソニック（音速）という名前でも表現されているスピード感が本作の大きなポイントであり、それがシリーズを通して踏襲されている部分。当然ながら派生作品においても守られており、ピンボールやレースゲームなど主人公のスピードを活かした作品が数多く発売されている。数少ない例外として対戦格闘『ソニック・ザ・ファイターズ』なども存在するが、これは長く活躍を続けてきたことによる副産物のようなものだろう。

近年になっても初代発売から20周年を記念した『ソニックジェネレーションズ』が発売され、その活躍は終わることがないようだが、長い歴史の中で『マリオ&ソニックAT』シリーズではライバル関係にあるマリオとの競演も果たしており、オリンピック競技でライバルと直接対決することも可能。ただし、ソニックは水が苦手であり、水泳競技には参加できないという設定になっている。

先述のように日本ではマリオに押され気味でイマイチ人気者になれない存在だが、世界的に見ればメジャーなソニック。その様はまるでメガドライブの販売台数と比例しているかのようだ。今後もソニックはセガを代表するキャラとして同社を牽引していくのであろうが、今後国内で人気が爆発することはなさそうである。




本作ではダメージを受けても所持していたリングが散らばるだけ。ただし、リングがゼロの状態でダメージを受けると即死扱いとなる。




**ソニックの宿敵ドクター・エッグマン**
ソニックシリーズの常連でもある科学者。本作ではボスとして何度もエッグマンが登場する。






**世界のソニック**
左上が日本版、右上が欧州版、左下が北米版のパッケージ。日本国内ではそれほどではなかったが、全世界では1500万本以上を売り上げた。




スピードが売りの作品だが、動があれば静もある。写真のようにギミックを利用して先に進むなど、慎重に行動する場面も随所に見られる。




マグマに追いつかれないように走り抜けるというシーン。これに限らず演出は多彩で、ゾーンが進むとさらなる試練がソニックを待っている。

**アクションゲーム以外の作品**




ピンボール、ボードゲームの他、対戦格闘にレースゲームなど、アクションゲーム以外のジャンルにも進出。ソニック以外のキャラを主役にしたスピンオフ作品も複数存在する。

## パロディだらけの国産洋風バカゲー

# レンタヒーロー

RENT A HERO™

### メディアの不当評価でワゴンセール行き




レンタヒーローとなるまでのプロローグが描かれたオープニングの演出は、映画やドラマを想起する凝った手法を用いている。




ヒーローとはいえ、基本的に依頼者にはこちらから会いにいかなければならない。序盤はお使いが多いが、だんだん重要な任務を告げられる。




戦闘パートは格闘ゲームタイプのアクションとなっており、戦闘前にスーツを着ておかないとしょぼいパンチしか出せない。

良作は何故か個性的で濃い作品が目立つというメガドライブタイトルの中でも、バカゲーに分類され異彩を放っていたのがこの『レンタヒーロー』である。

しかし、当時は専門誌のレビューにおいて本作の評価があまり高くはなく、その面白さは世間に広まらなかった。セールス的には1991年の9月に定価8700円で販売したものの、年末には店によっては3ケタの大安売りワゴンセール行き…という悲惨な結果であった。

ところが後年、本作はユーザーの口コミでじわじわと作品の良さが広まっていき、なんといつの間にか価格が1万円を超すプレミアソフトに化けてしまったのである。

ゲームはホームパーティーの最中に出前で間違えて届けられたヒーロースーツを着てしまったことから、主人公がスーツのレンタル料を払いながら依頼をこなし、正義の務めを行うという内容なのだが、全編にセガ関連や当時の流行ネタなどのパロディが盛り込まれており、それがバカゲーとしての土台となっている。

また、ヒーローといっても主人公は世界を救うのではなく、ひとつの都市、そして家族知人を守るために戦うといった身近なヒーローである点に親近感が湧く。ヒーローといっても最初はパシリのようなお使いを命じられ、スーツの動力源が乾電池であり、電池が切れるとコンビニで補充しなければならないなど妙に現実感がある。このなんともいえないB級の世界観を醸し出しているのが人気が上昇した理由のひとつである。もっとも最初から高い評価がされていればもっとヒットしていたはずなのだが。

幸い現在は中古価格も落ち着き、ダウンロード販売も安価なのでプレイ環境さえ整っていれば、このちょっとボロいがおバカで熱い名作をいつでも堪能することができる。

### まずは小さな活動から




レンタルスーツを間違って送ってしまったセガから受けた最初の仕事は町内パトロール。ここでゲームの流れを理解しつつ、知名度を広めるため悪漢をボコボコにしてやろう。

### DATA レンタヒーロー

メーカー/セガ
発売日/1991年9月20日

定価/8700円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

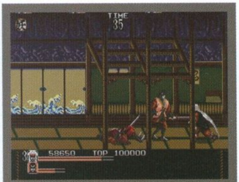
オリジナルはメガドライブ版で、一時期は中古価格が高めであったが、現在は購入しやすくなっている。ドリキャス版とXbox版はリメイク作。

※…MD版の発売日・MD版の定価

# 魔王連獅子




## バカゲーだけどクソゲーではない




白頭と赤頭の獅子が主人公のベルトスクロールアクション。ゲーム性は至って普通だが、その世界観と登場キャラが普通ではない。

本作はタイトーから発売されたメガドライブオリジナルのゲーム。出荷本数が少なかったため、入手しにくくプレミア価格で取引されていたゲームだ（現在は安くはなっているが、美品であればまだ高い）。ゲームを収集しているマニアの中には希少品というだけで無条件にそのゲームをありがたがる人もいるが、やはり高いお金を払って購入したからにはその内容にも満足させてもらいたいところ。では本作はどうなのかと言えば、定価分は楽しめるがプレミア価格で購入するほどの内容ではないといった感じだろうか。



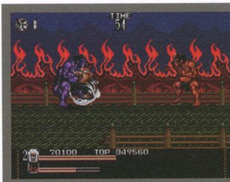

敵の正面から殴り合うのは非常に危険。ダッシュ攻撃のスライディングは実に使い勝手がいいので、主力の攻撃として使っていける。

ただし、バカゲーが好きな人にとっては相当に楽しめる作品だということも追記しておく。

歌舞伎の世界が舞台のベルトスクロールアクションということで、本作の主人公は白獅子と赤獅子である。敵キャラも天狗や餓鬼など和風のものばかりだ。また、これら敵キャラの使い回しである色違いキャラが何ともおかしな雰囲気を醸し出している。恐




比較的難易度は低めだが、第四幕のボス烏天狗は凶悪。空中を浮遊し、主人公と接触すると捕まえてダメージを喰らわせる。

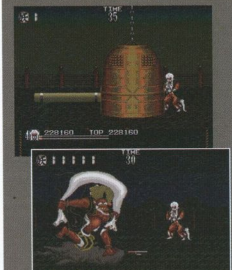



上写真が有名な紫色の力士。彼らに捕まるとジャンピングパイルドライバーを決められるので、不用意に近づくのは危険だ。

らく制作者側もバカなゲームと揶揄されることを承知でこの世界観を貫いたのであろう。

システム的には移動速度が遅い主人公の欠点を補うようにダッシュが可能であり、そこからのスライディング攻撃が強力。通常攻撃はリーチが短いため、ダッシュを使いこなさないとザコ敵にすら苦戦する。また、主人公が使える妖術もおかしく、こういった演出が好きなプレイヤーはたまらないゲームであろう。

### 妖術




画面上部に表示されている巻物を消費して妖術が使える。巻物の数によってエフェクトが異なるが、釣り鐘が出現したり風神が現れたりと奇怪な演出が揃っている。

### DATA 魔王連獅子

メーカー/タイトー
発売日/1991年10月25日

定価/6800円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

出荷本数が少ないうえにバカゲーとして人気が上がり、一時期はかなりのプレミアソフトであった。現在はかなり入手しやすくはなっている。

メガドライブのクソゲー四天王筆頭

# ソード・オブ・ソダン




## 多くの人に愛された類い希なるクソゲー



ボルダン（男）かシャルダン（女）を選んでスタート。ボルダンは剣の振りが遅く、より難易度が高い。この画面では2人とも格好いいのだが…。

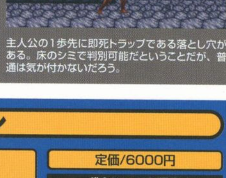
今さら説明の必要もないほど有名なメガドライブ屈指のクソゲー、それが本作『ソード・オブ・ソダン』であり、伝説はある雑誌から始まっている。その雑誌の名前は「BEEP!メガドライブ」（以後BEEPと略す）。ゲーム誌の大半が任天堂ハードにほとんどのページを割いていたのに対し、セガハードを最後まで応援し続けた孤高の雑誌である。

そのBEEPで人気であったのがBEメガ読者レースという企画で、これは読者がゲームを評価して得点（オッズ）をハガキで送るというもの。ファミ通のクロスレビューよりもプレイヤー寄りの意見が反映される企画であった。そしてBEメガ読者レースにおいて最下位を独走し、伝説となったのが本作なのである。



キャラは大きく迫力があるのだが、その操作性は劣悪。特に方向転換にコマンドが必要なのは致命的で、左右から敵に挟まれると非常に混乱する。

初めは単なるクソゲーという扱いであったのだが、次第に読者の興味を引き始め、『ソダン』の最下位がいつまで続くのかが話題となっていった。また、雑誌制作サイドも寸評でたびたび本作の話題に触れ、『ソダン』は帝王の名とともに読者に愛される存在へと変貌を遂げていく。さらに、『中嶋悟監修F-1 HERO MD』（中嶋皇帝）に最下位を奪われると読者の熱狂はヒートアップ。再び『ソダン』を最下位にしようと多数の投稿が行われたのだ。その後『爆伝 アンバランスゾーン』との　デッドヒートが繰り広げられたが、『ソダン』は帝王在位26回という記録を打ち立て、ゲーム史にその名を刻み込んだのである。


主人公の1歩先に即死トラップである落とし穴がある。床のシミで判別可能だということだが、普通は気が付かないだろう。


本作最大の売りとも言えるのが残酷描写である。ザコはやられる際に出血し、主人公ははらわたを露出させ、巨人は首がちぎれる。

### ドーピング


薬によるドーピングは本作唯一のパワーアップ要素で、攻撃力アップや体力回復、1UPなどの効果がある。その効果は同時に飲む薬の種類で決まり、4種類全てを飲むと即死する。

DATA **ソード・オブ・ソダン**

メーカー/セガ
発売日/1991年10月11日 ※…MD版の発売日

定価/6000円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

海外PCであるAmiga版がオリジナル。メガドライブ版の中古ソフトは比較的安めだが、マニア以外は購入する必要はないだろう。






# OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー




## 1992年













# 1992年のTVゲーム事情

前年に発売された『ストII』で火がついた対戦格闘ゲームのブームは、この年さらに激しく燃えさかっていった。『ストII'』の発売と同じ頃に筐体2台を使用した通信対戦台が急速に普及し、日本各地でプレイヤー同士の対戦が行われるようになっていったのである。これによりゲームセンターはインベーダーブームの時の様な活況を呈し、各メーカーから類似ゲームが発売されていった。家庭用ゲーム機ではファミコンのソフト発売本数が急激に減少し、長く王座に君臨したハードに終わりの時が見え始めていた。

## 1992年に発売されたTVゲーム



### アンダーカバーコップス

メーカー /アイレム
発売日/1992年7月
定価/ー円

アイレムが制作したベルトスクロールアクションでカルト的な人気を誇る。敵を倒した際の技によって変わる芸術点（一定値を越えればステージクリア後体力が回復する）や、フィールド上のヒヨコやカタツムリを食べて体力を回復させるなど独特なシステムを搭載。



### ダークシールII

メーカー /データイースト
発売日/1992年5月
定価/ー円

87ページで紹介している『ダークシール』の続編。ファンタジー世界を舞台としたクォータービューアクションで、敵を倒すことで上がっていくゲージを消費して魔法も行使できる。プレイヤーキャラは忍者がいなくなりドワーフとエルフが加わった。



### ハローキティワールド

メーカー /キャラクターソフト
発売日/1992年3月27日
定価/4800円

『バルーンファイト』に搭載されていたゲームモードの1つであるバルーントリップを再構築し1本のゲームに仕上げている。制作したのは任天堂の子会社であるマリオで、ハローキティのキャラは必要なかったのではないかと思える完成度の高さである。



### バッキーオヘア

メーカー /コナミ
発売日/1992年1月31日
定価/5800円

アメリカのコミック・アニメであるバッキーオヘアを原作としたサイドビューアクション。キャラを助けると操作キャラとして使用できるようになり、それぞれ異なった固有アクションを駆使して進んでいく。良作だが日本で原作の知名度が0に近く、マイナーゲーム化した。



### レッドアリーマーII

メーカー /カプコン
発売日/1992年7月17日
定価/5800円

『魔界村』の初心者キラーであるレッドアリーマーを主役に据えたアクションゲーム。画面下部のゲージが0になるまで空中に浮かんでいられるホバリングや、壁に張り付くなど独特のアクションが楽しめる。ただし、カプコン製ゲームらしく難易度はかなり高い。



### ラッシング・ビート

メーカー /ジャレコ
発売日/1992年3月27日
定価/8700円

スーパーファミコンオリジナルのベルトスクロールアクションで、シリーズが3作目まで制作されている。突出して優れている点は見あたらないが、欠点も少ない丁寧な作りで、まだソフトが少なかったスーパーファミコン初期の人気作となった。



### トージャム&アール

メーカー /セガ
発売日/1992年3月13日
定価/6800円

かなりクセの強いゲームで、プレイヤーによって評価が大幅に分かれる。フィールドに落ちている宇宙船の部品を探すことが目的だが、登場キャラが尋常ではなく、ここで笑えるかどうかで本作に対する評価の大半が決まってしまうだろう。



### タズマニア

メーカー /セガ
発売日/1992年12月25日
定価/6800円

ワーナー・ブラザーズが制作したアニメ「ルーニー・テューンズ」に登場するキャラ、タズマニアンデビル を主人公としたサイドビューアクション。もともとアメリカ向けのゲームで、日本では知名度が低くかなりマイナーなゲームである。

ラスタンサーガ最終章

# ウォリアーブレード

## RASTAN SAGA EPISODE Ⅲ




### 前作の出来の悪さがマイナー化の一因



モニターを横に2台並べた横長画面が特徴。プレイヤーキャラはラスタン以外に2名おり、ステージを選んでスタートできる。


ステージによっては序盤に馬や飛竜に乗って戦うアクションが挿入される。同じようなシーンが続くことが多い中、この演出は新鮮であった。


ゲーム性はベルトスクロールタイプのアクションで、正直なところ2画面の特徴を生かせてはいないが、良作であることは間違いない。

　本作は9ページで紹介している『ラスタンサーガ』シリーズの3作目であるが、2画面筐体を使用していることもあり、ゲーム性は異なっている。2作目の『ラスタンサーガⅡ』があまりに酷い出来であったため、大幅なリニューアルを施したのかどうかは分からないが、タイトルからしてシリーズの続編であることを隠しているかのようで、タイトル画面に小さくRASTAN SAGA EPISODE Ⅲとの表記があるのみだ。

　前2作は横スクロールアクションであったが、本作は縦方向に奥行きのあるベルトスクロールタイプになっている。ただ、本作はザコ敵が出現してもスクロールが止まらないため、ザコを無視して前進することが可能。無論そういった進め方をすればゲーム性がぶち壊しになってしまうが、この特性により一般的なベルトスクロールアクションと一線を画しているのだ。また、上記の理由もあり本作の難易度はかなり低めになっている。

　本作もまた前2作と同じくラスタンの過去の冒険譚なのだが、冒険を共にした2人の仲間もプレイヤーキャラで使用が可能。ラスタンはパワー型でその他の2人はリーチが長い、スピードが早いといった特徴を持つ。全体的にプレイヤーキャラの移動速度が速いため敵に囲まれにくく、初心者でも快適なプレイが可能である。

　ただ、残念であったのは筐体が特殊であったため出回りが悪く、一般にあまり知られなかったこと。これは家庭用ゲーム機への移植でも問題になる部分で、『タイトーメモリーズ』に収録されるまで、本作の移植は手つかずであった。現在はPS2で容易にプレイ可能なため、なるべく多くの人に遊んでもらいたい良作である。



モニター2台の特殊筐体として『ダライアスⅡ』のものが使用されていたほか、写真左下の専用筐体も販売されていたが、出回りは悪かった。



アイテム取得後に同行する魔術師は主人公キャラに蹴られると、魔力に応じた魔法を発動。また、魔力はアイテムで回復が可能である。

DATA **ウォリアーブレード**

メーカー/タイトー
発売日/1992年5月

※…AC版の発売日

定価/—円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

PS2の『タイトーメモリーズⅡ 下巻』に収録されている。画面比率の関係上縮小画面でのプレイとなるが、移植度は高く面白さは変わらない。

## アーサー王と円卓の騎士の若き時代の活躍を描く

# ナイツオブザラウンド




### ボス戦では とにかくガードだ




円卓の騎士をモチーフにしたベルトスクロールアクション。主人公キャラはランスロット・パーシバル・アーサーの3人から選択。




各主人公キャラは通常攻撃のほかに威力の高い大振り攻撃や特殊攻撃が可能で、パーシバルはダッシュもできる。ただし、投げは存在しない。

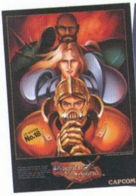


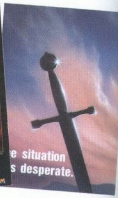

本作の特徴の1つにガードがあり、敵の攻撃をガードすると一定時間無敵になる。特にボス戦で有効だが使いこなすのは少々難しい。

『ストII』の発売以降のカプコンは破竹の勢いでゲーム業界を席巻し、他のメーカーが追随できないほどの確固たる地位を築きあげようとしていた。そんな勢いに乗ったメーカーから発売された本作は、アーサー王物語をモチーフにしつつ、新機能を取り入れることでベルトスクロールアクションに新風を巻き起こそうとした作品。ただ、この試みは上手く機能せず、本作は大ヒットには至らなかったのだが、それが本作の面白さを損なっているわけではない。難易度が高く初心者には厳しいゲームだが、新機能を使いこなせばその面白さの虜になることは間違いない。

その新機能について説明していこう。まず1つめは攻撃ボタンとレバー後ろを同時入力すると発動するガード。これによって敵の攻撃を防げるだけでなく、攻撃をガードしてから数秒間主人公が白く輝き無敵になる。特にボス戦で非常に有効な機能だが、実際に使ってみるとリスクが高いことが分かる。ガードは一定時間しか持続しないためタイミングが合わないと敵の攻撃を受けてしまう。また、ガードを出すのを失敗すると敵の前で後ろを向いてしまい大きなスキをさらしてしまうのだ。

もう1つの機能がレバー前や上+攻撃ボタンで出せる特殊攻撃。ただ、こちらは失敗しても通常技が出るだけなのでリスクは少ない。そして、これらの機能と引き替えに本作には投げが無くなっている。この投げがないという理由だけで本作の難易度は高くなっており、ガードの修練を積まないとクリアはあまりに遠かったのだ。




### スーパーファミコン版







アーケード版に比べるとどうしても見劣りする部分があるが、本作の楽しさは充分に伝わってくる。当時からカプコンのベルトスクロールアクションにハズレがないのは有名だった。

### DATA ナイツオブザラウンド

メーカー/カプコン
発売日/1992年1月

※…AC版の発売日

定価/—円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

スーパーファミコン版はハードの特性上、移植度はイマイチ。PSP版は『カプコン クラシックス コレクション』に収録されておりほぼ完全移植である。

## カプコン製ベルトスクロールアクションの中でも最高傑作の1つ




# 天地を喰らうII
## 赤壁の戦い

### 何度やっても面白い傑作アクション



これまでの作品によって蓄積されたノウハウによって本作の完成度は非常に高い。そのため、ファンからも愛され長い稼働を誇った。



ボスは主に魏の武将が務める。夏侯惇、曹仁などのメジャーどころの中に淳于導、晏明などといったマイナー武将が混ざっているのが面白い。

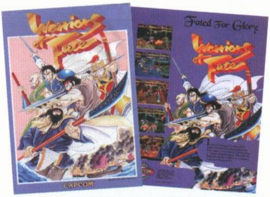



主人公キャラは5人から選択。本来ならば魏延の代わりに馬超が入って蜀の五虎大将軍になるのだが、馬超は原作に登場していないため不参加だ。

62ページで紹介している『天地を喰らう』のエンディングで続編の制作が示唆されてから3年の月日が流れ、ようやく本作『天地を喰らうII 赤壁の戦い』が世に送り出された。前作は終始馬に乗って戦うという変則的なゲームであったが、本作はベルトスクロールアクションの王道をいくシステムを採用。幅広い層からの支持を受ける傑作ゲームとなった。

本作の特徴として主人公キャラの数が多く、性能差が大きいという点がある。そのため、攻略には共通のパターンが通用しにくく、キャラによって対応を変えなくてはならない。例え1人のキャラでクリアできるようになってもまだゲームを極めたにはほど遠い。これが本作が長い間稼働していた理由の1つであろう。だが、それだけではない。そもそも面白くもないゲームに長く客がつくわけもなく、本作はその面白さも一級品であり、ゲームバランスも非常に優れている。クリアまではかなりの長丁場だが、飽きさせない作りはさすがとしか言いようがない。本作はカプコンがこれまで蓄積したベルトスクロールアクション制作の経験を全て積み上げて完成させたかのような作品なのだ。

現在でも本作は人気の作品であり、レトロゲームを設置しているゲームセンターで稼働しているのを見ることも多い。時代が対戦格闘ゲームばかりを求めたため、シリーズが本作で終わっているのは非常に残念であり、今後続編の制作が非常に期待される作品として本作を挙げておこう。




海外版のタイトルは『Warriors of Fate』。武将達には何故かモンゴル系の名前が付けられている。

### キャラの性能差






本作は主人公キャラの性能差が大きく、例えば黄忠は弓を装備しており通常攻撃が遠距離攻撃になる、張飛はスクリューパイルドライバーを出せるなどの特徴がある。

### DATA 天地を喰らうII 赤壁の戦い

メーカー/カプコン
発売日/1992年11月

定価/一円

※…AC版の発売日

**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

PSとSSの32ビット機に移植されており、PS版には裏モードも搭載されている。また、同版はゲームアーカイブスでも配信中である。

シリーズ2作目にして大きな進化を遂げた

# 餓狼伝説2

## 新たなる闘い




### キャラの人気は さらに高くなった

『ストII』発売後真っ先に登場し、常に比較されながらも進化を遂げていった『餓狼伝説』。本作はその2作目にあたり、ほぼフルリニューアルと言っていいほどの大変貌を遂げている。しかも、それでいて改悪部分はほとんど見あたらず、ここにきて『餓狼伝説』は『ストII』に並ぶ存在になったと言えるだろう。

正直なところ前作は『ストII』と比べて劣った面が目立っていた。プレイヤーキャラは3人しかおらず、CPU戦はまだしも対戦のバリエーションが非常に少なかった。また、操作性は悪く必殺技のコマンド入力もややシビア過ぎ、2ラインのフィールドもほとんど活かせていない。これでは早晩『ストII』に駆逐されてしまうのは明らかであった。そこでSNKが総力をあげて開発した続編が翌年末に登場、それが本作『餓狼伝説2』なのである。時は『ストII'』によって巻き起こされた対戦ブームが一段落した頃で、新たな対戦格闘ゲームの登場にプレイヤーの期待感は大きくふくらんでいた。

そんな状況の中で発売された本作は多くのプレイヤーにとって期待以上のできであった。プレイヤーキャラは3人から8人に増加し、待望の女性キャラ不知火舞も参戦を果たした。しかも彼女の衣装は露出度が非常に高く、胸が揺れるという扇情的な演出も用意されていたのだ。それに加え美青年枠にキムが追加され、色物キャラのチン、投げキャラのベアと十平衛が追加された。またCPU専用キャラとして闘牛士のローレンス、ボクサーのアクセルにラスボスのクラウザーも加わっている。もともとキャラ人気が高かったゲームではあったが、このキャラの追加はさらなる人気を呼び、本作のキャラはコスプレの定番となっていく。当時のゲーメストではテリーのジャンパー、帽子、グローブなどが通販されており、不知火舞のコスプレは現在でも人気である。



ダウンさせる技が多い、連続技が存在しない、技の威力が大きいなどの理由から、勝負所で確実に技を当てられるかが重要になっている。

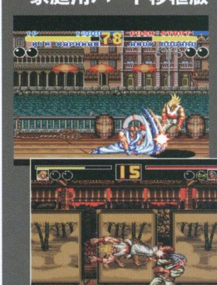


プレイヤーキャラは前作の3人から8人へと大幅アップ。ちなみにキャラボイスは劇団員があてており、ジョー・東の声は生瀬勝久氏が演じている。



前作の最大の特徴であった2ライン制は本作でも採用。ABボタン同時押しでプレイヤー側から自由にライン移動ができるようになった。

### 家庭用ハード移植版



写真上のスーパーファミコン版はボスキャラの使用が可能。写真下のメガドライブ版は次作『餓狼SP』的なアレンジが施されている。どちらもそれなりに遊べるが移植度は高くない。

### DATA 餓狼伝説2 新たなる闘い

メーカー/SNK
発売日/1992年12月

※…AC版の発売日

定価/―円

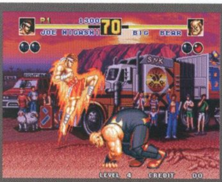
**対応ハード**

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 926円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

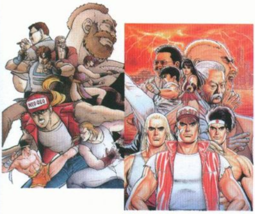
移植度が高いのは後発のPS2版とネオジオ版で、ほぼ完全移植といっていい。バーチャルコンソールの移植もこのネオジオ版である。

## システム面でも多くの進化がある




**対戦重視**
『ストII』以降の対戦格闘ゲームの流れに乗って、対戦を重く見たゲーム性になっている。

本作はシステム面でも大きく進化しており、特に同社の『龍虎の拳』で初採用された超必殺技が全プレイヤーキャラに搭載されている。その発動条件は体力が低くなりゲージが赤くなればOKで、コマンドを入力すれば超威力の技が使い放題であったのだ。ただ、当時はプレイヤーレベルがそこまで高くはなく、コマンド入力に四苦八苦する姿も見られた。また、余談だが当時のゲーメストで本作の超必殺技のコマンドを、8キャラ中6キャラで間違えて掲載していた。






中ボス3人のステージは1ライン制になっており、ライン飛ばし攻撃を受けると追加ダメージを喰らってしまう。



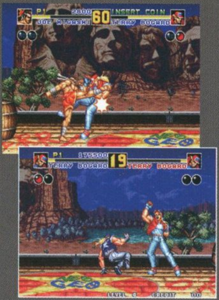

唯一の女性キャラである不知火舞の露出過多な衣装と乳揺れはプレイヤーに衝撃を与えた。その後コスプレの定番となったのは周知の事実。

そして、本作で初めて採用されたシステムに避け攻撃がある。これは後のシリーズにも引き継がれていく技だが、本作においては使用感が独特で敵の攻撃をガード後に反撃が可能なキャラも存在する。しかし、これでは常にガード側が有利になり対戦の面白みがなくなるため、後の作品では修正されている。

また、シリーズにおいても本作だけに存在する特徴として、連続技が繋がらないということがある。これは格ゲーの爽快感を阻害する大胆な仕様であるが、理不尽な連続技を喰らう不快感をなくすものでもある。これには賛否両論あるだろうが、基本的には不評であったと思われ、本作の対戦が流行らなかった一因になっている。

操作系ではキックとパンチに強弱が追加され、4ボタン仕様になった。それに伴い必殺技にも強弱が存在するようになっている。ライン移動も弱攻撃ボタン同時押しで自ら可能になっており、ライン飛ばし攻撃が採用されたのも本作からの特徴である。

### 避け攻撃




本作で初めて搭載された「避け攻撃」は敵へのカウンター攻撃で、ガード状態からレバー前+Aボタンで出せる。上半身が無敵になり、一部のキャラはガード後にカウンターが可能である。




三銃士と呼ばれる中ボス3人はCPU専用キャラで、上写真のビリーは人気も高かった。必殺技はCPU用に調整されており、凶悪な性能を持つ。




ラスボスはヴォルフガング・クラウザー。前作のギースと比べるとインパクトは薄いものの、巨体と派手な技の数々で存在感を醸し出していた。

### 超必殺技




その後の対戦格闘ゲームではお馴染みだが、初搭載されたのは『龍虎の拳』である。本作では体力ゲージが赤になれば条件を満たし、(当時としては) 複雑なコマンドを入力すれば超威力の必殺技が出る。

## 様々な機能を詰め込んだ新進的対戦格闘ゲーム

# 龍虎の拳




### 操作性とキャラの問題が無ければ…




拡大・縮小機能によって敵と接近すると自動的に画面がズームされる。迫力あるゲームが楽しめるが、操作性が悪いという欠点もあり。




体力ゲージの下に気力ゲージがあり、気力が少ないと必殺技の性能が落ちる。また、気力は挑発で減らすことが、ボタン長押しで増やすことが可能。

『龍虎の拳』はSNKが『餓狼伝説』に続いて発売した対戦格闘ゲーム。まだルールやシステムについて各メーカーが手探り状態であったこの時期に、新しいシステムを数多く投入した本作は非常に革新的な作品である。しかし、キャラの知名度の割りにはシリーズは計3作しか発売されておらず、ゲーム本編の人気は意外なまでに低い。その理由は本作と続編の操作性の悪さ、そしてCPU戦の難易度の高さにあると思われる。

本作によって初めて実現されたシステムには気力ゲージ・超必殺技・隠し技・挑発・ダッシュなどがある。どれも本作を象徴するシステムではあるが、必殺技の威力を左右する気力ゲージは本シリーズ以外では採用されていない。これは必殺技を使うたびに気力を溜めているとゲームのテンポが悪くなるからであろう。その他のシステムは後の対戦格闘ゲームで当たり前のように搭載されており、特に超必殺技はあのカプコンですら『スパIIX』で取り入れるなど、なくてはならないものになっている。そして、隠し超必殺技の龍虎乱舞は乱舞技の元祖になっており、多くのプレイヤーに衝撃を与えた。細かいところでは脱衣KOも本作が初めてであり、男装であるキングが負けた際に女と判明するこの演出もまた衝撃的であった。

欠点をあげるとすれば前述の操作性と難易度の問題のほかに、1人用では主人公としてリョウとロバートの2人しか選べないことがある。これはストーリーに沿ってゲームが進んでいく故の弊害で、2P対戦がほとんど行われなかった本作で、1人用の使用キャラが限られるということは致命的ですらあったのである。

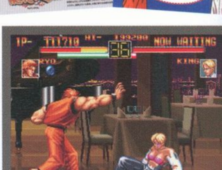
### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| 龍虎の拳2 | AC･SFC･PS2･etc. |
| ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | AC･PS2･etc. |




対戦の合間にボーナスステージがあり、気力や体力の上限アップ、超必殺技伝授が選べる。また、それとは別に隠し超必殺技も存在している。




SNKの対戦格闘ゲームでお馴染みの脱衣KOも本作が初採用。このほかにも本作で初めて採用された機能は実に多い。

**DATA 龍虎の拳**

メーカー/SNK
発売日/1992年9月

※…AC版の発売日

定価/一円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

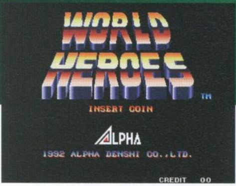
**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 926円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

SFC・MD・PCEという当時ライバル関係であった3ハードに移植されている。いずれも完全移植ではないが、どれもそれなりに遊べる出来だ。

## ストⅡに似すぎたキャラ構成も話題に

# ワールドヒーローズ




### パクリだけど意外に面白い



ボタンを押す長さによって技に強弱をつけるというシステムが特徴。そのほかのシステムはほぼ『ストⅡ』に準拠する。

『ストⅡ』のフォロワーとしていち早く発売された本作は、独自のシステムを採用しながらあまりに『ストⅡ』に似通ったキャラが登場することでも有名である。一応、登場キャラは世界各地・各時代の英雄や有名人物であるのだが、その技や特徴があまりに『ストⅡ』に似ていたのだ。

例えば主人公格のフウマとハンゾウは飛び道具・対空・移動攻撃の3つの必殺技を持つコンパチキャラ。そのコマンドはリュウ・ケンとほぼ同じであった。その他にも手足が伸びるブロッケン、ガチムチレスラーの投げキャラであるマッスルパワー、突進技を持つ太めのキャラであるJ.カーンなどなど、キャラの構成があまりに『ストⅡ』すぎたのである。



同性能の主役キャラ2人、投げキャラ、手足が伸びるキャラなど言い訳ができない。上写真はスクリューパイルならぬトルネードブリーカーという技。

ただし、システム的にはオリジナリティもあり、ボタンを押す長さで技に強弱がつけられ、2つのボタン（実際には投げ&挑発用のボタンがあるが、使わなくてもいい）で対戦格闘ゲームが遊べた。これはボタンが4つしかないネオジオで稼働することを前提としていたため開発されたシステムなのであろう。そして、本作はMVS筐体（最高で6本のゲームが共用可能な筐体）の普及に合わせて全国各地で稼働し、『ストⅡ』の代用品として遊ばれた。その際に本作に『ストⅡ』にはない魅力を感じたプレイヤーも少なからずおり、徐々にファンを増やしていった。





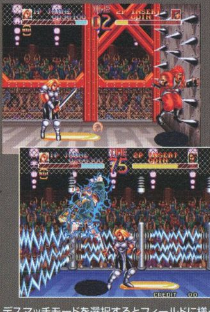


| シリーズ作品 | |
|---|---|
| ワールドヒーローズ2 | AC･SFC･PS2･etc. |
| ワールドヒーローズ2JET | AC･PS2･etc. |
| ワールドヒーローズ パーフェクト | AC･SS･PS2 |



MVS筐体で稼働していることが多く、本作・『龍虎の拳』・『餓狼伝説2』の3本が入った筐体も当時はよくあった。

### デスマッチ



デスマッチモードを選択するとフィールドに様々な仕掛けが出現。ガードして画面端に追いつめられるとダメージを喰らうため、消極的な作戦がとれない。また、髪切りデスマッチも存在。

**DATA ワールドヒーローズ**

メーカー/アルファ電子
発売日/1992年7月

定価/―円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 926円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

対応ハード

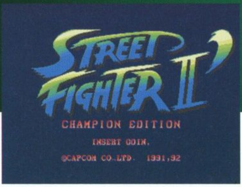
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

スーパーファミコン版以外はほぼ完全移植で、PS3のダウンロード版もある。PS2の『NEOGEOオンラインコレクション』ならシリーズ全てが遊べる。

※…AC版の発売日

本作の大ヒットによって全国に対戦台が普及した

# ストリートファイターII'
## CHAMPION EDITION




### わずか1年間で凄まじい発展を遂げた

108-109ページの『ストII』に続き、ここでは格ゲーブームの成り立ちと本作の発売までを追っていこう。当時のゲーメスト増刊号をもとに話を進めていくと、『ストII』が一般プレイヤーに初お目見えしたAOUショー2日目には早くもCPU戦をクリアするものが現れ、発売後にすぐに投げハメの存在が発見されている。ハメの問題は後述するとして、発売から3ヶ月後（6月）にはキャンセル技が発見され、一部では対戦が盛り上がりを見せていた。当初はリュウ・ケンの使用者が多く、波動拳で飛ばせて昇龍拳で落とすという戦法が圧倒的な強さを見せていたが、次第にガイルが頭角を現し他のキャラを圧倒していった。

発売から4ヶ月後（7月）には連続技の研究が盛んに行われ、ガイルの3段攻撃、リュウ・ケンのアッパー昇龍拳などが広まっていった。また、この頃からダルシムの強さが認識され、使用するプレイヤーが増加していく。

8月になるとゲーメスト主催で『ストII』の大会が行われ2500人の参加希望者から600人が選ばれ、大人数による対戦が行われた。ちなみに決勝はガイルVSガイルであった。

12月にもなると通信対戦台が一部のゲームセンターで見られるようになり、『ストII』=対戦という図式が出来上がりつつあった。この頃になるとガイルの強さが定着し、待ちガイル、真空投げといった問題も起こり、ガイ




ル禁止台や大会での使用禁止といった事態を引き起こしている。

そして翌年早々に『ストII'』（ダッシュ）の発売情報が流れ2月のAOUショーで一般公開、4月には正式発売となった。『ダッシュ』最大の変更点は、それまでCPU専用キャラであった四天王がプレイヤーキャラとして使用できることであったが、実は従来のキャラにも大幅な修正点が見られ、対戦を主眼においたバランス調整が行われている。いわば『ダッシュ』は前作の上位互換的な存在で、システム面での変更はほとんど存在しない。




大ヒットゲームの続編が登場。しかも四天王が使えるという目玉にゲームファンの心は沸き立ち、発売日を心待ちにした人も多いだろう。




前作では出来なかった同キャラ対戦も売りの1つであった。これによりキャラの取り合いということはなくなり、逆に後に選ぶ方が有利になった。

### 技の調整




ほぼ同能力であったリュウとケンも、リュウは波動拳と竜巻旋風脚が、ケンは昇龍拳が大きく強化された。また、他のキャラの必殺技・通常技にも修正が入り、対戦バランスが向上した。

### DATA ストリートファイターII' CHAMPION EDITION

メーカー/カプコン
発売日/1992年4月

定価/一円

※…AC版の発売日

**対応ハード**

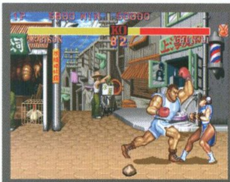
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

多くのハードに移植されている。32ビット機以降のものであればほぼ完全移植である。バーチャルコンソールの配信はSFC版とMD版だ。

## 対戦が引き起こす様々な問題点



M・バイソンは四天王の中でも圧倒的な不人気で、そのあおりを食って調整不足が目立つ。足技が使えないという制限から似たような技が多い。

『ダッシュ』が発売された頃には通信対戦台がどこのゲームセンターでも見られるようになり、対戦人口も急速に増えていった。また、同年6月にはスーパーファミコン版の『ストII』も発売され、ライトゲーマーをも巻き込んで『ストII』ブームが広がっていく。しかし、対戦人口が増えると共に様々な問題も起こるようになっていく。それまでの対戦は言ってみれば身内で行われていたものだが、不特定多数の人間が対戦台に乱入してくるようになると、そのマナーが大きな問題となったのだ。負けた腹いせに台を蹴る、灰皿を投げつけるといった悪質な行為も見られ、そこからリアルファイトに発展することも珍しくはなかった。

また、これもマナーの1つであるが、対戦におけるハメも大問題となった。初期の頃は投げハメも対戦での技の1つとして認められていたが、対戦人口が増えたことによってそれに納得できないプレイヤーが増加し、大きな議論に発展していく。特に当初は投げハメのみであったハメも、ベガによるダブルニープレスハメ、飛び道具使用キャラによる鳥かごなど様々にバリエーションが増えていき、どこまでが許されてどこからが許されないのか激論が交わされた。



バルログはリーチの長さとスピードの速さが目立つ。フライングバルセロナアタックは三角飛びから出せるように変更されている。



初代から参加のサガットは飛び道具が苦手なキャラに圧倒的に強い。ただ、しゃがみ技のグラフィックが全て同じなど使い回しが多い。

この問題は現在においても全く解決しておらず、それどころかネット対戦の普及によってお互いに顔の見えないプレイヤー同士が対戦することになり、昔よりも問題が大きくなっている（リアルファイトになる可能性はないが）。メーカーもハメができないようなシステムを試行錯誤しているが、最終的にはプレイヤーの良心に任せるしかないだろう。






海外版の筐体とフライヤー。北米ではアップライト筐体で普通に対戦が行われていた。



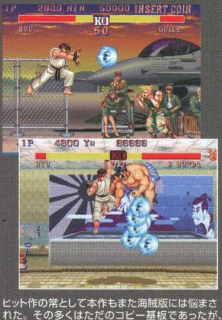
最も調整が難しかったであろうベガ。ラスボスとしての強さを残しつつ対戦バランスを取るのは不可能に近かったのではないだろうか。



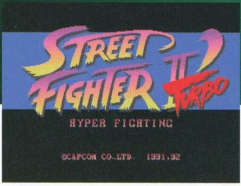

地味な変更だがキャラのアップのグラフィックも描き直されている。本作の顎髭が生えたリュウはイメージにピッタリである。

本作はシリーズの全盛期を築いた大ヒットゲームであるが、調整不足な部分も目立つ。その原因は開発期間の短さであったり、容量の少なさであったりするのだが、キャラの増加がそれらを生み出した原因になっている。前作は同キャラ対戦のないキャラ8人で計58通りの対戦パターンであったが、本作はパターンが144通りにものぼる。前作ですらその調整に多大な労力が費やされたというのに、本作では絶対的に全てが足りなかったに違いない。そう考えれば本作の対戦バランスは奇跡的とも言えるのだろうか。

### 海賊版の横行

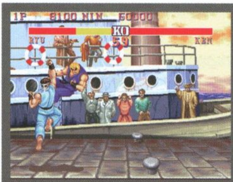


ヒット作の常として本作もまた海賊版には悩まされた。その多くはただのコピー基板であったが、技の性能を大幅に改変したものも何種類か出回っている。上写真の様にジャンプ中に必殺技を出せるものなどはまだ可愛いほうで、下写真の様に飛び道具を連射できたり、対戦中にキャラが変えられたりと、やりたい放題のバージョンもあった。




# ストリートファイターII' TURBO
## HYPER FIGHTING

### スピードが速すぎてついていけない


キャラのカラーが新たに設定されたが違和感を感じたプレイヤーも多いはず。また、ゲームスピードが高速化され、初心者離れを招いた。


竜巻旋風脚やスピニングバードキックのような回転系移動技は空中でも出せるようになった。空中を真横に移動する軌道は本作ならでは。

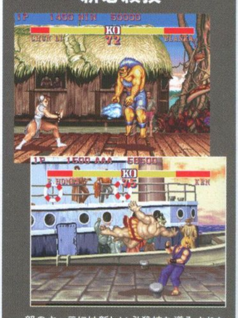

同時押しキャンセルの発見によってリュウ&ケンの連続技が凶悪化し猛威を振るった。特に敵の起きあがりに小足を連打するプレイヤーが続出。

『ストII'』によって爆発的なムーブメントとなった対戦格闘ゲーム。特に『ダッシュ』以降は通信対戦台が普及し、ゲームセンターには多くのプレイヤーが詰めかけていた。しかし、そのブームに水を差したのが海賊版の存在である。本誌でも前巻からたびたび海賊版の問題と、そのメーカーの対応について述べてきたが、この時カプコンがとった対応策は、『ストII』の新しいバージョンを発売することで海賊版に流れた客を呼び戻そうとするものであった。

こういった経緯で発売された本作だが、具体的な変更点としてはゲームのスピードアップ、新必殺技の追加、各キャラの対戦バランスの見直しなどがあった。また、キャラの服装のカラーも変わっている。一連の変更点の中で最も目立つのはスピードアップだが、これは海賊版にあった機能を本家にも取り込んだもの。プレイヤーにとってはプレイ中の緊張感が増し、お店側にとってはプレイ時間短縮によるインカム向上が見込まれたが、よほど対戦慣れしているマニア以外はこのスピードについて行けず、客離れを招いてしまった。そして、地味に重要なのが対戦バランスの調整で『ダッシュ』は四天王の調整が上手くいっておらず、キャラの性能差が大きすぎたが本作ではその格差がかなり修正されていた。特に使用人数が多いリュウ・ケンでガイルやベガと対等以上に戦えるようになった点は大きく、逆にベガは最低ランクの強さにまで落ちぶれてしまった。そのため、本作の対戦バランスは今でも評価が高い。

しかし、いくらなんでも短期間に同じゲームのバージョンアップばかりが発売されれば、あきれるファンが出てくるのも当然で、本作は一部プレイヤーから手痛い批判を受けることになった。対戦で最も大切なバランスが優れていたのに人気が低かった。本作はそんな悲劇の作品なのだ。

### 新必殺技


一部のキャラには新しい必殺技も導入された。春麗には飛び道具の気功拳（上写真）、E・本田のスーパー百貫落とし（下写真）など、四天王以外のキャラが特に強化されている。

### DATA ストリートファイターII' TURBO HYPER FIGHTING

メーカー/カプコン
発売日/1992年12月

定価/—円

※…AC版の発売日

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 823円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

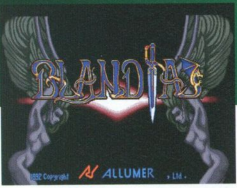
対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

本作の移植状況も『II'』とほぼ同じである。SFC版とMD版はモード切替によってダッシュとターボ両方を遊べる仕様になっている。

## あまりにマイナーすぎた黄金の城の続編

# ブランディア




### 見たことも聞いたことも ない人が大多数




タイトーの『黄金の城』の続編的対戦格闘ゲーム。『黄金』からは主人公ガリアノスとイレーネ、ディオクレスの3人が出演している。

『ブランディア』は数ある対戦格闘ゲームの中でも特にマイナーな存在。本書をご覧の方々の中にもプレイ経験がないという人が多くいるはずである。そもそも本作は1986年にタイトーから発売された『黄金の城』の続編的立ち位置である。しかし、本作はタイトーの開発ではなく、ましてや『黄金の城』の開発メーカーであるセタが作ったゲームでもない。アルュメという謎のメーカーが本作を制作しているのだ。一応、販売はタイトーが請け負っていたようだが、大々的に売ろうとはしていなかったようで、出荷台数




武器を持った剣士達の闘い。攻撃ボタンは3つでそれぞれ、上中下段の攻撃に対応している。これは前作譲りの部分だ。

はかなり少ない。

前作からの関連性は登場キャラのみならずシステム面にも見られ、操作系は1レバー 3ボタンで前作同様上中下段の攻撃に振り分けられている。また、各キャラは鎧を着用しておりそこに攻撃が当たると鎧がはがれる脱衣システムも継承。中途半端な脱ぎ方は







本作の最大の欠点は癖のある操作性だろう。攻撃の相殺システムにより爽快感が薄く、必殺技のコマンド受付もシビアである。

残念だが、本作の楽しみの1つだと言えよう。そして、前作にもあった攻撃の相殺まで本作には搭載されており、これが非常に邪魔な存在である。

本作の失敗の原因は色々あるが、1つは前作がややマイナーな存在であったこと、2つ目にアルュメではなくタイトーブランドで発売すべきだったこと、最後に操作性が要改善レベルであったことがあげられる。だからといってこれらを改善すれば売れたのかと言われるとそうは思わないが…。

### 脱衣もあるが…




本作にも鎧の脱衣システムは搭載されているのだが、男はパンツ一丁、女はビキニ状態以上にはならない。仕方がないこととは言え、この辺はもう少し頑張って欲しかった。

**DATA ブランディア**

※…AC版の発売日

メーカー/アルュメ
発売日/1992年10月

定価/―円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

ダウンロード販売

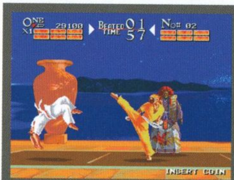
| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

過去に富士通のパソコンFM TOWNSに移植されたことがあるが、家庭用ハードには移植されていない。また、入手は困難である。

# チャタンヤラクーシャンク
## THE KARATE TOURNAMENT




### もっといいタイトルがあったのではなかろうか




空手の試合をモチーフにした対戦格闘ゲーム。洋ゲーのような雰囲気を持つが、日本のメーカーによって開発されたゲームである。

1度聞いただけでは決して覚えられないであろう意味不明なゲーム名、オレンジ色を基調とした目に痛いタイトルや対戦ステージ、般若の面を被った異様な格好の審判。どこをとってもまともには見えない本作からは洋ゲーのにおいがプンプンしてくる。ミッチェルという聞き慣れないメーカー名から、やはり洋ゲーかとお思いの方もいるかもしれないが、本作はれっきとした国産ゲームでミッチェルは2012年までゲームの制作に携わっていた国内メーカーである。ちなみにゲームタイトルであるチャタンヤラクーシャンクは漢字で北谷屋良公相君と書き、北谷屋良（チャタンヤラ）とは人名（一族の名前?）で公相君（クーシャンク）とは空手の型のこと。沖縄空手の型の1つであるらしい。

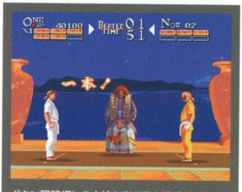


レバーを入れた方向によって上中下段の構えをとり、それぞれが対応したガードになっている。一般的な格ゲーとは全く異なった操作体系だ。

そんなタイトルを名付けられた本作は当然空手のゲームなのであるが、見た目は当時の流行である対戦格闘ゲームをかなり意識している。ただし、システム面は全く独特のもので、上中下段があるあたり139ページで紹介している『ブランディア』に近いが、やはり本作独自のものと言っていいだろう。特にガード方法は特殊で、インストカードを読まずにプレイした人にはガード不可能なゲームに映ったことだろう。他にも必殺技が存在しない、体力ゲージが6分割されているなどの特徴もあり、空手ゲームらしく敵がダウンした際には審判が技あり・一本の判定を下す。




攻撃がかち合った場合には上段<下段<中段<上段という三すくみの関係があり、優位な関係にある技が有効打になる。




ボタン同時押しの大技を当てると相手がダウンし、技ありで1マス、一本で2マスの追加ダメージを得られる。

奇異な外見からクソゲー・バカゲーと思われることも多い本作だが、実際にプレイしてみるとなかなか良くできたシステムであることが分かり、理解するほど面白さが増す。また、『ストII』の影響が大きい作品ばかりのこの時代に、独自路線を突き進んだことは評価に値するだろう。




モーションブラーの効果を多用し残像によって滑らかな動きを実現しているが、キャラの当たり判定が分かりにくくもなっている。

### DATA チャタンヤラクーシャンク THE KARATE TOURNAMENT

メーカー/ミッチェル
発売日/1992年12月

定価/—円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

マイナーメーカーのマイナー作品ゆえに移植や配信は実現していない。対戦格闘ゲームの人気も低迷しているため、今後もその可能性は低いだろう。

## 大江戸ファイトの前身となったバカ格ゲー

# 富士山バスター




### アーケードのバカゲーは カネコの独壇場



外国人が勘違いした日本風対戦格闘ゲーム。プレイヤーキャラは侍・芸者・将軍・相撲など職業名で、ボスキャラは妖怪である。


本作独自のルールにボタン4つ押しで出る必殺技以外は下段ガードできないというものがある。これを知らないと理不尽な攻撃を受けてしまう。


相手を掴んだ場合にはレバガチャとボタン連打の攻防がある。が、CPUの連打は凄まじく、まず逃げることはできない。

本作は一目見ただけで、いやタイトルを聞いただけで、もっと鋭い人ならばメーカー名を聞いただけでバカゲーだと想像が出来てしまう作品。江戸時代を舞台にした対戦格闘ゲームである。しかも、それは外国人が間違って覚えてしまった奇異な日本の特徴をさらにおかしくしたもので、火消しが纏いを武器にし、芸者はミニスカ風の着物で闘う狂った世界が展開される。

本作を制作した金子製作所（カネコ）は『決死の探検サバイバル　ゆけゆけ!山口君』『火激』『歌舞伎Z』など一癖も二癖もあるゲームを制作するメーカー。その期待を裏切ることなく本作もやはりおかしなゲームなのだが、何とも言えない魅力があるゲームであることも確か。お馬鹿なキャラが闘うさまは見ていて非常に愉快である。そのプレイヤーキャラは火消しの「さぶ」を除きなぜか職業名で、侍、将軍、歌舞伎などに加えカッパも使用可能。どのキャラも他の対戦格闘ゲームにはありえないほど濃いものになっている。

もしも、このキャラで『ストⅡ』並みのゲーム性を実現できていれば、本作は名作とまではいかないまでもマニアには絶賛されていたかもしれない。しかし、実際にはもっさりとした重い操作感に凶悪なCPUというクソゲーにありがちなゲーム性である本作は、キワモノという扱いで人知れずゲームセンターから消えてしまった。

本作で全く懲りなかったカネコは2年後に『大江戸ファイト』を発売し、江戸系格闘ゲームへのこだわりを見せる。しかもこちらには『モータルコンバット』ばりのフェイタリティも搭載されていた。その話はまた次巻で述べていきたいと思う。



キャッチは「火事と喧嘩は江戸の華！　じゃぱねすく格闘遊技！」。怪しいイラストがいい味を出している。

### DATA 富士山バスター

メーカー/金子製作所
発売日/1992年9月

定価/ー円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

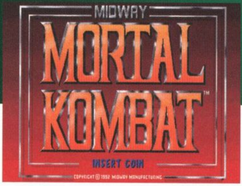
| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

本作も移植・配信はなしである。制作元であるカネコがゲーム事業から完全撤退しているため、今後もその可能性はほとんどない。


操作性がイマイチなうえにCPUが凶悪で、初プレイ時には1人も倒せずにゲームオーバーになることも珍しくはない。

## 対戦格闘ゲームに新たなジャンルを築いた

# モータルコンバット




### リアルになるほど グロさもアップ




実写取り込みのキャラが戦う対戦格闘ゲーム。アメリカでは非常に高い人気を誇るが、日本での知名度はイマイチである。

対戦格闘ゲームは国産の作品である『ストII』によってそのブームが発生したが、アメリカではそれとは趣を異にするもう1つの対戦格闘ブームが始まった。それが本作を元祖とする残虐格闘ゲームで、勝者には敗者を残酷に殺戮する権利が与えられるのだ。その惨殺ショーの名はフェイタリティ（究極神拳）といい、キャラによって殺戮方法が異なっている。

本作の対戦格闘部分は『ストII』の影響を受けているのは間違いなく、コマンドによる必殺技、体力ゲージや操作方法などその手のゲームをやりなれていれば説明がいらないほど。ただ、画面を見てもらえばわかるとおり本作のキャラは実写取り込みで、それが何とも奇妙な感じを醸し出している。正直なところキャラの操作性はイマイチでストレスが溜まるゲームだが、不思議な魅力があるのも事実。しかし、相手に勝利しフェイタリティ画面が始まるとバカっぽい雰囲気は一変する。ここで隠しコマンドを入力すると惨殺ショーが始まり、相手キャラは首を背骨ごと引っこ抜かれたり、上半身を爆破されたりする。ここで本作が実写であることが大いに活きてくるのだが、グロが嫌いな人は2度とプレイしたくないと思ってしまうだろう。




『ストII』ばりの必殺技も存在するが全体的に操作性は良くない。そこは実写というリアリティに拘った弊害である。

| シリーズ作品 | |
|---|---|
| モータルコンバットII | AC・SFC・PS・etc. |
| モータルコンバット3 | AC・PS |
| モータルコンバット4 | AC・PS・64 |
| モータルコンバット:デッドリーアライアンス | PS2・GC・Xb |
| モータルコンバット:ディセプション | PS2・GC・Xb |
| モータルコンバット:アルマゲドン | PS2・Xb |
| モータルコンバット vs. DC Universe | PS3・Xb360 |
| モータルコンバット9 | PS3・Xb360 |

実際本シリーズは日本であまり人気が無く、近作の日本版は発売されなくなっている。また、シリーズを重ねるごとにリアルになっていく残酷描写は日本の、特に任天堂ハードでは規制されてしまう。とにかく日本とは相性の悪いゲームで、本作のファンは本当に少数派である。




### フェイタリティ




本作において勝者に与えられた特権、それがフェイタリティである。一定時間内に特定のコマンドを入力すると、対戦相手のキャラに追い打ちをし、屈辱を与えることが可能だ。

## DATA モータルコンバット

メーカー/Midway
発売日/1992年12月

※…AC版の発売日

定価/—円

**対応ハード**

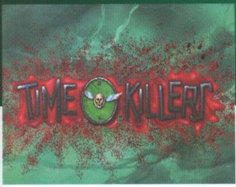
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

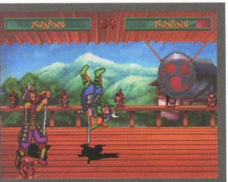
SFC版は当然ながら残酷表現に規制が入っている。最近のハードで発売された続編は残酷描写もリアルで、それ系が嫌いな人は避けた方が無難。

残酷描写の連続もなぜか可笑しく感じてくる

# タイムキラーズ




## 流血しまくりの残虐格闘ゲーム




後に『ストリートファイター ザ・ムービー』でその名を知られることになる、インクレディブルテクノロジーズが制作した対戦格闘ゲーム。




各キャラは武器を装備しており、攻撃が上手くヒットすると相手の腕を切り落とせる。当然、両腕を切断すれば相手の戦力は大幅ダウンだ。




腕だけでなく頭も切り落とすことが可能。首を切られればどれだけ体力が残っていても、その場で敗北が決定する。

左ページの『モータルコンバット』と同時期に発売された残虐格闘ゲーム。しかしながら本作はキャラがドット絵であるため、グロさというよりも可笑しさが先に立ち、バカゲー寄りのゲームになっている。

詳しいストーリーは不明だが、恐らく様々な時代の世界のキャラ達が何らかの理由で闘うというものだと思われるが、そのキャラ達は必ず切断系の武器を手にしている。そして特筆すべきはその操作系で、4つのボタンがそれぞれ左右の手と足に対応しており、後の『鉄拳』の操作系を先取りした形だ。さらに本作にはもう1つボタンがあり、それは頭（による攻撃）に対応している。

武器を持ったキャラが闘うゲームは『サムライスピリッツ』が有名だが、本作はそんな生やさしいものではない。何と武器による攻撃がクリーンヒットすると高確率で相手の腕を切断してしまうのだ。当然腕が無くなった側は不利になるわけで、両腕を切断してしまえば相手は武器による攻撃が出来なくなる。まさに攻撃は最大の防御というわけだが、足と頭による攻撃が残っているため油断はできない。また、時折（特に気絶時）相手の頭を切り落とすことがあり、こうなると体力に関わらず勝利が確定する。

このようにグロ描写満載な本作だが、当然のように日本では未発売。個人的に輸入した基板が稼働していた店があったと言われているが、それも未確認である。ただ、少数ながらメガドライブ版が流通していたことは確認されている。




## メガドライブ版







任天堂ハードに比べて規制の緩いメガドライブだけに、残酷描写は健在である（有無をオプションで選択可能）。ただ、操作系が3ボタン仕様になっているのが残念なところ。

## DATA タイムキラーズ

メーカー/STRATA
発売日/1992年11月

定価/―円

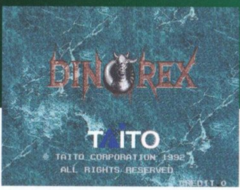
対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **AC** アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

日本国内では正式発売されておらず、当時プレイできた人はごくわずかだったと思われる。また、海外ではメガドライブ版も発売されている。

# ダイノレックス




## マジメに作った作品ながらバカゲー臭が漂う




アマゾネスの女王をめぐって恐竜使いの男達が争う。プレイヤーが操作するのは恐竜だが、真の主人公は画面下部の鞭を持った男である。

恐竜同士の戦いというちょっとおかしなコンセプトである本作は、もともとアメリカ向けのアクションゲームとして制作されていた。しかし、諸々の理由から国内向けに作り直すことが決定し、最終的に対戦格闘ゲームという形で発売された。制作当時には様々な問題があったらしく、本作のプロデューサーであった仙波隆綱氏のコラムからそれをうかがい知ることができる。

多くの紆余曲折を経て発売された本作だが、その売り上げは全くふるわず、マイナーゲーム化している。そもそも日本では実写取り込みのゲームに拒否反応を示す人が多く、本作は初見から敬遠されてしまったフシがある。なぜ（恐竜の人形の）実写を使用したのかと言えば、人員不足のため新人でも写真を切り抜くだけでキャラクターの制作ができる、という理由からであったらしい。




恐竜同士の戦いは迫力あるが操作性にかなり癖がある。恐竜が実写のように見えるのは恐竜の人形を撮影して使っているからだ。

システム面は対戦格闘ゲームでお馴染みの『ストⅡ』の亜流といった感じだが、攻撃がパンチとキックだけではなく、恐竜によっては尻尾と噛みつきに振り分けられているのが面白い。特に四つ足の恐竜はパンチやキックが出せないため、妥当な判断であったとも言える。また、必殺技コマンドがほぼ全キャラ共通であったり、パワー溜めから簡単に出せる特殊攻撃があるなど初心者への配慮も見える。




本作では恐竜の多くがパンチの代わりに噛みつき、キックの代わりに尻尾で攻撃をする。これは恐竜の体型的に実に自然なこと。

皮肉なことに本作発売から8ヶ月後に映画「ジュラシック・パーク」が公開され、ちょっとした恐竜ブームが起こったのだが、その時には既に本作はゲームセンターから姿を消しており、その恩恵にあずかることはなかった。




### パワーボンバー




レバー上でパワーを溜め（上写真）、ボタン同時押しで発動する必殺技。ヒットした際にパワーゲージが残っていれば、その数だけ自動的に追い打ちが決まる。

## DATA ダイノレックス

メーカー/タイトー
発売日/1992年11月

※…AC版の発売日

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

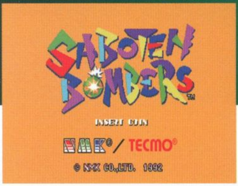
定価/—円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

こういったマイナーゲームまで収録している『タイトーメモリーズ』は素晴らしい。レトロゲームファンならば買っても後悔はしないはずだ。

サボテンが主人公という異色アクション

# サボテンボンバーズ




## 爆弾魔のサボテンが害虫を退治する


主人公はサボテンで、ご主人様の留守中にいたずらをする虫などから、お屋敷を守るのが目的。武器である爆弾を投げつけて敵を倒す。


爆弾はすぐには爆発せず、地面を転がっていく。これに敵を巻き込んで複数の敵を一度に倒せば高得点になる。

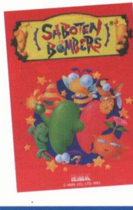

本作の構成は全100ステージのループ制で、10ステージごとにボスも登場する。このボス戦でも武器はやはり爆弾だ。

NMKは1980年代から90年代にかけて活躍していたゲームメーカーで、もともとユニバーサルの社員であった琴寄幸雄氏が創業した会社である。当初はデベロッパーとして他のゲームメーカーの下請けをしていたが、90年代に入ってからは自社ブランドでゲームを発売するようになっていく。

『サボテンボンバーズ』はNMKから発売された固定画面アクションで、その名の通りサボテンが主人公である。この手のアクションゲームはほぼタイトーから発売されるものと相場が決まっていたのだが、『ドンドコドン』（67ページで紹介）以降は発売が止まっていた。そこで、この時期には各社から同タイプのゲームが発売されており、本作もその1つだと言えるだろう。

主人公のサボテンは爆弾を武器としており、それを投げつけて敵を倒す。爆弾は敵にぶつかってもすぐには爆発せず転がり落ちていくため、その途中で多くの敵を巻き込んで倒せるというわけだ。結局のところ、こういった固定画面アクションは大量の敵を一度に倒すことが高得点に繋がるという約束事があり、本作もそれに則っている。ゲーム性としては既に確立されていたため、本作も当時から安心してプレイできるゲームであった。

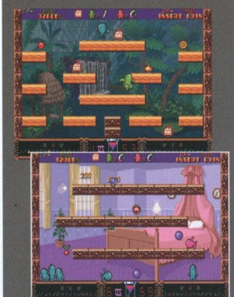
特に派手さはないが堅実なゲーム性が受けた本作は操作性も良好で、ステージ数も多く2P同時プレイも可能。対戦格闘ゲームのプレイヤーでにぎわうゲームセンターの隅で長く稼働を続けた。こういった地味なゲームこそ再評価されるべき存在であるだろう。







### 多くのアイテム


本作にはアイテムが30種類以上登場する。その多くは得点アイテムだが、画面上の敵全体にダメージを与える朝顔は主人公がやられるたびに出現するため、連コインのゴリ押しが捗る。

**DATA サボテンボンバーズ**

メーカー/NMK
発売日/1992年4月

定価/—円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

販売はテクモが請け負っていた。開発元のNMKは現在存在していないため、今後の移植・配信にはあまり期待が持てない。

## 北米で大ヒットを遂げたソニックの続編

# ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

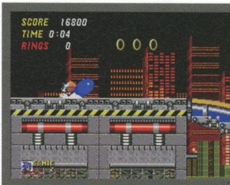



### メガドライブ 最高のヒット作




1人用でもソニックの後ろにテイルスがついてくる。テイルスは無限に復活可能で、2プレイヤーが操作することも可能である。

歴史的大ヒットにより北米におけるメガドライブのシェアを拡大し、版図を大きく塗り替えるきっかけとなった『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』。その効果はまさしくキラーソフトの名にふさわしいほどで、メガドライブは北米で2000万台を売り上げ、2300万台のスーパーファミコンに肉薄する勢いであった。その『ソニック』の続編として発売された本作はやはり爆発的なヒットを遂げ、北米で450万本、欧州で120万本を売り上げて、メガドライブで最も売れたソフトになった。しかし、セガの本拠地である日本では



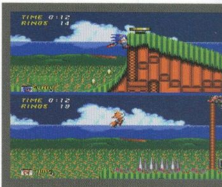

レバー下+ボタンでスピンダッシュが発動。いきなり加速することが可能で、よりスピード感溢れるゲームになっている。

任天堂&マリオ信仰が根強く、メガドライブ本体は360万台、本作は16万本ほどの売り上げにとどまっている。この日本と欧米との温度差は現在でも残っており、ソニックは北米では非常に人気のあるキャラだが、日本ではマリオの足下にも及んでいない。

本作の面白さは初代を踏襲したもので、疾走感溢れるスピード面と慎重なジャンプが求められるテクニカル面




超高速で駆け回る部分と慎重な操作が求められる部分が同居しており、そのバランスが本作の面白さのもとになっている。




2人用の対戦モードも搭載。上下分割画面でプレイヤー同士が腕を競い合うかたちになる。これは2人の主人公を活かしたゲーム性である。

が混在して、プレイヤーを夢中にさせる作りだ。そして、本作からソニックの相棒であるテイルスが参戦し、1人用ではソニックのあとを自動追尾する(テイルスをメインキャラにもできる)。また、テイルスは2コンで操作もでき、この場合もテイルスは無敵なので『ソニック』初体験のプレイヤーにもピッタリである。

とにかく本作の面白さは折り紙付きで、誰がプレイしても満足できる作品であることは歴史が証明している。

### スペシャルステージ




リングを50枚所持してチェックポイントへたどりつくとスペシャルステージに入れる。同ステージは3Dのレース風ステージで、規定枚数以上のリングを取ればカオスエメラルドを入手できる。

## DATA ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

メーカー/セガ
発売日/1992年11月21日

※…MD版の発売日

定価/―円

**対応ハード**

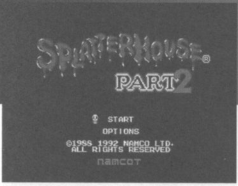
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| Xbox Live Arcade | 515円 |

PS3のダウンロード版が配信中。バーチャルコンソールではマスターシステム版も配信されている。また、ゲームギアの同名ゲームは内容が異なる。

## あの館に再びリックが突入する

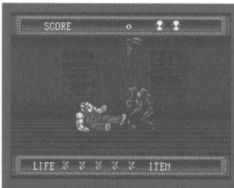
# スプラッターハウス PART2



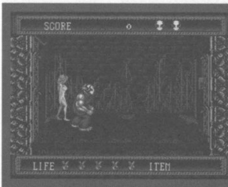

### 雰囲気・ゲーム性 共に前作から踏襲




前作譲りのゲーム性を持つサイドビューアクション。ホラー・スプラッター映画的な演出が数多く用いられている。




前作同様にスライディングは必須テクニック。また、ショットガンや鉄パイプ、骨など武器も豊富に用意されている。

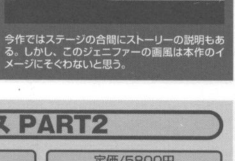



前作では遂に助け出すことが出来なかった主人公の恋人ジェニファーは生きていた。安易な設定ではあるがバットエンドが嫌いな人にはいいだろう。

悲劇的な結末で終わった前作からはや4年、メガドライブにあの館が帰ってきた。この世のものとは思えない異形の生き物が集う悪魔の館で、再び殺戮劇が繰り広げられようとしていたのである。

現実世界では4年の歳月が流れているが本作の時間軸は前作から3ヶ月後であり、悲嘆に暮れるリックのもとにヘルマスクが再び現れるところから話が始まる。ジェニファーが生きている、そのわずかな情報をもとにリックは立ち上がり、ヘルマスクの力を借りて、悪魔の館に突入することになる。

前作はアーケードで発売された後、その他のハードへと移植されていったが、本作は完全にメガドライブオリジナル。当時の状況を覚えている方には周知の事実だが、ナムコは当初からアーケードゲームの作品をPCエンジンに多く移植しており、メガドライブにはサードパーティとして参入してはいたものの、あまり乗り気ではなかったように思えた。しかし、メガドライブの欧米での成功を受け、本作のようにオリジナルのタイトルを投入するに至ったのであろう。




今作ではステージの合間にストーリーの説明もある。しかし、このジェニファーの画風は本作のイメージにそぐわないと思う。

本作のゲーム性は基本的に前作を踏襲している、というかほぼ同じである。パンチとキックによる攻撃、スライディング、武器による攻撃など、前作をプレイしたことがあれば問題なしにいける。続編として冒険はせずに無難な作品に終わっているのはシリーズとしての自信か、それとも一種の手抜きだったのだろうか。

### 異形のボス敵




本作の敵は奇妙な姿をしたものが多く、現実の生物は人間以外ほとんど登場しない。その中でもボスは異常な姿形をしており、まさに異形の存在といった感じである。

## DATA スプラッターハウス PART2

メーカー/ナムコ
発売日/1992年8月4日

定価/5800円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

**ダウンロード販売**

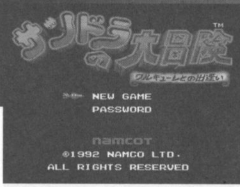
| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 617円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

他ハードへの移植は実現しておらず中古ソフトの価格も高めだが、バーチャルコンソールの配信を利用すれば安価に遊べる。

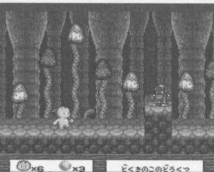
ワルキューレシリーズのスピンオフ作品

# サンドラの大冒険

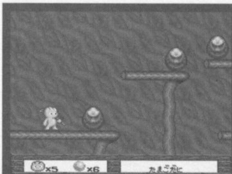
## ワルキューレとの出逢い




### 激ムズだけど挑戦したくなる



『ワルキューレの冒険』に登場したキャラであるサンドラが『ワルキューレの伝説』で2Pのプレイヤーキャラになり、本作では主役の座を獲得した。



敵との接触=即死であるため難易度は高い。コンティニューは無限に可能で、パスワードによっての再開もできる。



本作はマルチエンディングを採用。とは言っても真のエンディング以外は全てバットエンディングになっている。

ファミコンで発売されたアクションRPG『ワルキューレの冒険』で、道具屋の店主やアイテム、敵として地味に活躍していた謎の種族サンドラ。アーケードで発売された続編『ワルキューレの伝説』では2P側のプレイヤーキャラとして出世を遂げ、ワルキューレのパートナーとしての地位を固めた。そしてついに本作ではワルキューレを脇役に追いやって主役への大抜擢を果たしたのである。

本作はワルキューレシリーズの中でも最も古い時代の話であり、『ワルキューレの冒険』よりも前のストーリーが描かれている。そのため、サンドラはまだワルキューレと出会っておらず、彼女が登場するのはエンディング画面のみになっている。ただし、そのエンディングはマルチエンディングになっており、途中の選択肢を間違えた場合のバッドエンドも数多く用意されている。この数々のバッドエンドの中にはなかなか面白い話も存在する。と言っても結局のところ、最後には悪霊にとりつかれたサンドラはゾウナの手下になってしまい、ワルキューレと出会うこともなくなってしまうのではあるが。



ラスボスは誰もが納得のゾウナ。ただし、倒しても偽物であったことが判明するため、シリーズのストーリーとは矛盾しない。

本作の難易度は相当に高く、何度も挑戦してようやくステージクリアができるレベル。グッドエンドを見るには相当な修練を積む必要があった。とは言えその難しさは理不尽なものではなく、何度も挑戦すれば実力が向上しクリアできるようになるもの。操作性も良好で丁寧に作られたゲームだという感想である。

本作のサブタイトルからワルキューレの活躍を期待して購入した人も決して少なくはないはず。ところが騙されたなどの批判をほとんど聞かないのは、そのゲーム性で購入者を納得させたからなのであろう。



時系列的に本作はシリーズで最も古い時代の話となり、本作のエンディングでサンドラはワルキューレと出会うのである。

### DATA サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い

メーカー/ナムコ
発売日/1992年7月23日

定価/8300円

対応ハード

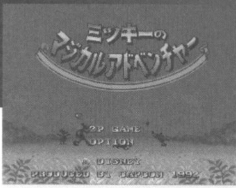
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

移植や配信は実現していない。中古ソフトは安価で入手しやすい。パスワード制のため、バッテリーバックアップの電池切れを心配する必要もない。

# 優しい世界観に高い難易度

# ミッキーのマジカルアドベンチャー




## 可愛いキャラと難しいアクション



ミッキーマウスが主人公のサイドビューアクション。ジャンプ以外に「掴む」というアクションがあり、これが本作の特徴になっている。

カプコンの横スクロールアクションが難しいのはもはや定説であるが、たとえそれが女性や低年齢層が購買者に多いディズニーのゲームでも例外ではなく、本作もまたその難易度でプレイヤーを苦しめる。

本作のストーリーはキャッチボール中に行方不明になったプルートを助けに、ミッキーが不思議な世界で冒険するというもの。魔法使いのおじいさんの協力を得て、プルートをさらったピート皇帝のもとに向かってミッキーが進んでいく。

ゲーム性は『スーパーマリオブラザーズ』などで有名なジャンプ主体のアクション。ジャンプで敵を攻撃する方法もお馴染みだ。ただ、本作で追加されたアクションに物を掴むという動作があり、踏みつぶしてマヒした敵を掴んで他の敵にぶつける、空飛ぶトマトに掴まって上空へ登っていくなど、一風変わったアクションが可能になっている。そしてこの動作を使ったギミックもフィールドに多く存在しており、隠し部屋への入り口や体力の上限アップのアイテムを探す楽しみもある。



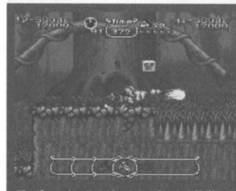
ボス戦も当然あり。ゲーム全体のイメージを壊さないように、ボスもユーモラスなデザインのものが多い。

そして、もう1つの特徴的機能がコスチュームチェンジである。これはミッキーが道中で手に入れたコスチュームにチェンジすると、それに対応した特殊能力が使えるというもので、ウィザード・ファイアーマン・クライマーの3つのコスチュームがある。これが単調になりがちなジャンプアクションのアクセントになっており、ゲーム性に奥行きができている。

ミッキーマウスの仕草の可愛らしさやコスチュームによる変化も好評で、本作は続編が作られ人気シリーズとなった。続編ではミニーを使用しての協力プレイも可能で、コスチュームも一新されている。

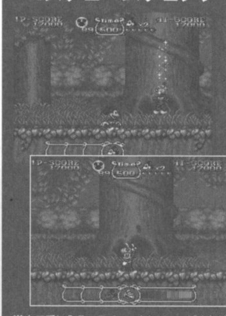
### シリーズ作品

| | |
|---|---|
| ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2 | SFC・MD・GBA |
| ミッキーとドナルド マジカルアドベンチャー3 | SFC・GBA |



ディズニーキャラのゲームということで簡単なイメージをもたれがちだが、カプコン制作だけあってかなり歯ごたえのある難易度になっている。

### コスチュームチェンジ



道中で手に入るコスチュームにチェンジすれば、それに応じた能力を発揮できる。コスチュームにはウィザード・ファイアーマン・クライマーの3種類がある。

## DATA ミッキーのマジカルアドベンチャー

メーカー/カプコン
発売日/1992年11月20日

定価/8500円

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

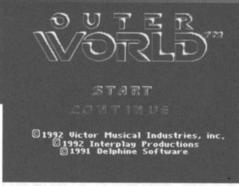
**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

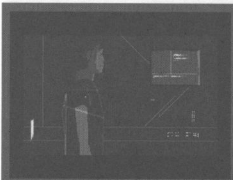
| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

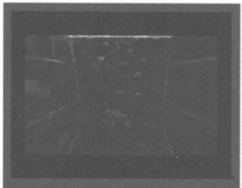
GBA版は『ミッキーとミニーのマジカルクエスト』。版権に厳しいディズニーキャラを使用しているだけに、今後の配信には期待が持てない。

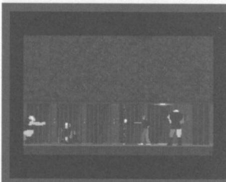
# アウターワールド




## 当時はマイナーだったが現在は世界的有名作品に


ボタンでスキップすることも可能だが、ゲームスタートすると日本語の解説の後、異世界に飛ばされるまでの経緯が描かれる。


ここからゲームはスタートしており、挑戦するプレイヤーの多くが状況を飲み込めず溺死する。そう、本作は即死&覚えゲーなのである。


先に進むと銃を持つことができ、敵との交戦に使える。ただし、場面によっては仲間を殺してしまう場合もあるので要注意。

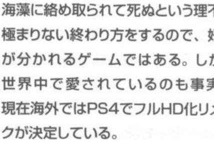
本作『アウターワールド』、原題『Another World』または『Out Of This World』は、フランスのソフトメーカー、デルフィン・ソフトウェアに在籍のエリック・シャイ氏が制作のほとんどを1人で担当し、Amiga500用のタイトルとして発売した。そのゲーム性が評判となり、多数のハードに移植され、日本では同年ビクター音楽産業がスーパーファミコン用に移植・販売している。

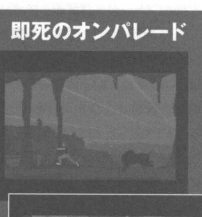
後にイギリスのレア社が任天堂の『スーパードンキーコング』シリーズの制作に携わったことで有名になるが、当時は欧州発のゲームが日本で話題になることはほぼなく、本作も発売時から光が当たっていたゲームではなかった。ただし、本作をリスペクトしている有名クリエイターもおり、コナミで名作を次々に生み出した小島秀夫氏や、元ヒューマンの須田剛一氏も本作を大好きなゲームとして挙げている。ちなみにエリックは2013年に自身の個展のため来日しており、その際に『アウターワールド』の制作には、大友克洋氏や鳥山明氏らの描写にも影響を受けたと語っている。

ゲーム性も独特で、実験中の事故により異世界に飛ばされた主人公レスター教授の奇妙な冒険と脱出劇を描いている。芸術の国フランスに相応しく当時としては珍しい2Dポリゴンでの表現と、テキストはおろか問題解決のヒントが一切ない状況でのリアルタイムアクションアドベンチャーとなっているのが特徴である。

意味を理解すれば思考とひらめきのゲームで面白いのだが、即死トラップがそこかしこにあり、意味がわからないとオープニング明けの1シーンで海藻に絡め取られて死ぬという理不尽極まりない終わり方をするので、好みが分かれるゲームではある。しかし、世界中で愛されているのも事実で、現在海外ではPS4でフルHD化リメイクが決定している。

### 即死のオンパレード




ゲームは即死ゲーの様相を呈しており、至るところに「間違えると死ぬ」ポイントがある。初見では見破れないトラップが多数なので、繰り返しプレイが必須。

### DATA アウターワールド

メーカー/ビクター音楽産業
発売日/1992年11月27日

定価/8800円

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

ダウンロード販売

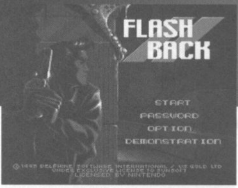
| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

オリジナルは1991年のAmiga版で、日本ではSFC版と3DO版のみ発売。中古価格は比較的安めで入手は難しくない。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

## プリンス・オブ・ペルシャのインスパイア系

# フラッシュバック




### もうひとつのデルフィン製作品


本作の主人公は銀河連邦調査局の調査員コンラッド・ハート。ゲーム開始時には記憶を亡くしており、見知らぬ場所で気を失っている。

この『フラッシュバック』も左頁の『アウターワールド』と同じくフランスのデルフィン・ソフトウェアが開発しており、やはり元はAmiga用のソフトであった。国内ではサンソフトが販売元となり、スーパーファミコンとメガドライブでほぼ同時期に発売された。

こちらもゲームはフルポリゴンで描かれており、滑らかな質感と独特のアニメ絵が特徴である。また、本作も『アウターワールド』同様、当時は人気タイトルの影にひっそり陳列されていたマイナータイトルであった。

ストーリーや操作性が異なるので別段、両タイトルを比較する必要はないが、いずれも共通しているのは74ページで紹介している『プリンス・オブ・ペルシャ』のインスパイア系である点だ。従って、本作も数々の罠に注意しながら進み絶えず一撃死という緊張感を持ちながらプレイするゲームとなっている。どちらかといえば『アウター』よりもこちらの方が難易度が高いかもしれない。


『アウター』同様に銃撃戦がある。弾は無制限なのでガンガン撃ちまくってOK。SFC版は表現規制が厳しかったため人型の敵の配色が異なる。



海外ではメガCDやアタリジャガー、Macなどにも移植されている。


『プリンス・オブ・ペルシャ』を彷彿とするぶら下がりアクションも基本操作のひとつ。当然、落下による転落死ポイントは多数存在する。

というのも、スーパーファミコン版を基準に話を進めるが、本作はジャンプの操作性がかなり難しい仕様なのである。例えば通常のジャンプで届かない場所へ行くには方向キーの↑とYボタンを押せばロングジャンプができるのだが、その際の判定が結構シビアで、きちんと位置を合わせないと何度もやり直すはめになってしまう。同様にぶら下がりジャンプで登れない場所は方向キー+Yボタンのダッシュを用い、走り出したらすぐ方向キーを離すとオートジャンプを行うという高度なアクションもゲームを攻略するための必須テクニックとなっているのだが、これがまた難しいのだ。





## DATA フラッシュバック

メーカー/サンソフト
発売日/1992年12月18日

定価/9600円

**ダウンロード販売**

| | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

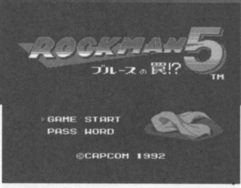
こちらもオリジナルはAmiga版で、日本国内ではスーパーファミコン版とメガドライブ版のほか、PC-98などのPCにも移植されている。

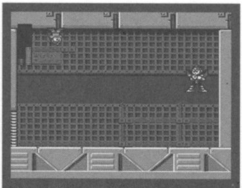
※…SFC版の発売日・SFC版の定価

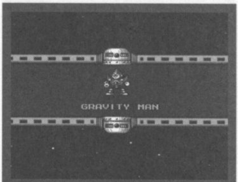
# バランスを見直し程良い難易度に

# ロックマン5

## ブルースの罠!?





今作では弱点以外の特殊武器によるダメージが抑えられている。しかし、E缶ストックによるゴリ押しは通用する。



『2』から始まったボスキャラの一般公募も気がつけば本作で応募数が13万通を超えた。FC後期の作品とはいえその人気に陰りはなかった。

### 次世代機に移行してもFCでの発売にこだわった


鳥型ロボットのビートが登場。入手できるのは8ステージクリア後となるが、出動させると敵に向かってダメージを与えてくれる。

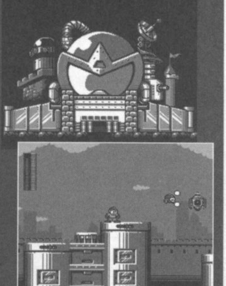
ヒーローとしては辛いところで、なかなか休む暇のないロックマン。シリーズ第5弾となる『ロックマン5 ブルースの罠!?』は、前作から僅か2ヶ月後の事件が描かれており、『ロックマン3』から登場し、要所でピンチを救ってくれたブルースが突如軍団を引き連れて街を破壊。さらにライト博士を拉致するという衝撃の展開からゲームスタートとなる。なお、発売時期の1992年はスーパーファミコンへの移行が進んでおり、大手メーカーの人気タイトルも新天地へ向かっていったが、本作はパスワードでのバックアップというオールドスタイルを維持したままファミコンのタイトルとして発売された。

アクションは前作をほぼ踏襲しており、攻撃ボタン長押しでチャージショットであるスーパーロックバスターを放てる。チャージ中にダメージを受けるとやり直しとなってしまうが、前作よりも溜める時間が短縮され、敵への当たり判定も大きくなっているので、機能的には改良といっていいだろう。その他の変更点としては、ラッシュコイルで2段ジャンプが可能、あまり有用性のなかったラッシュマリンが廃止といったところだろうか。

新規要素としては武器とライフ両方のエネルギーを全回復するM缶、最初の8ステージに存在するアルファベットプレートを集めることで解禁となるサポートメカのビートの登場が挙げられる。

なお、余談としてボスキャラの一般公募は相変わらず続いていたわけだが、採用者の中にはかつて週刊少年ジャンプで連載されていた「アイシールド21」の作画を担当していた村田雄介氏がおり、クリスタルマンが採用されている。ちなみに同氏は『3』で佳作、『4』でもダストマンが採用されているため、あの世界で8本しか存在しないゴールドカセットを手にした内のひとりなのである。

### ブルースステージ!?


後半に突入したのはまさかのブルースステージ…と思いきやその正体は姿を模していたダークマンであった。そして黒幕はアノ人なのだが、説明書には堂々とそれが記載されている。

### DATA ロックマン5 ブルースの罠!?

メーカー/カプコン
発売日/1992年12月4日

定価/7800円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 617円 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

他の「ロックマン」シリーズ同様にファミコン版がオリジナルでPSに移植されている。中古ソフトはファミコン版の方が安価だ。

※…FC版の発売日・FC版の定価

# ギミック!




## ギミックだらけの世界でぬいぐるみが大冒険



登場するキャラも元々はぬいぐるみというメルヘンチックな世界観を有しているが、それとは裏腹にゲームの難易度は極めて高い。


冒険する世界は全6ステージ。なお、特定条件を満たすことでステージ7が出現し、これをクリアすれば真のEDを見ることができる。



ゆめたろーの特技は星を作ること。投擲武器として活躍するほか、敵の弾を防ぐこともできる。ただし、星は画面上に1つしか作ることができない。

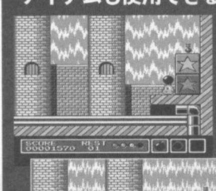
サンソフトという会社のFCソフトへの並々ならぬこだわりは『バットマン』の項でも少し述べたが、それよりもさらに凄いのがこの『ギミック!』である。発売はほぼFCの末期にあたる1992年。FCで次世代機のようなゲームを作ることを目標に開発が始まったというのは戯言でも何でもない。たとえば背景に配置された幾つものパーツが事細かにアニメーションする様は、それだけでもはやFCの限界を超えていることが分かるのだ。

そして聞こえてくる耳に心地いい音楽。本作はサウンド面もとことんまでこだわり抜いた。サンソフトはかねてより音作りに定評があったが、本作は拡張音源を搭載することで限界を突破。完全FM音源のVRC7（コナミ）を別にすれば、間違いなくFC最強の部類に入るサウンドであろう。

ここからはゲームの内容から、本作の素晴らしさをさらに追求していきたいと思う。見た目こそ至って普通のアクションだが、それこそ随所に様々な"ギミック"が用意されており、他のゲームとはひと味もふた味も異なる。主人公・ゆめたろーには星を生み出す能力があり、星をぶつけることで敵を倒すことができる。が、この星は画面上に1つのみという制約があり、一部障害物への衝突や穴への落下、もしくは完全に停止することでしか消滅しない。つまり自分の好きな時に都合よく消すことはできないのである。すなわちこの特性を理解した上で各ステージを攻略するのが基本と言えよう。

さらに、星は上に乗って高速移動や長距離ジャンプを行う際の補助役も担っている。文字通りゆめたろーの強い武器となるわけだが、敵の配置や仕掛けは計算し尽くされているので、使い方を誤れば逆に死を招く両刃の剣とも言える。地形は山あり谷ありと起伏に富んでいるため、ゆめたろーの制御が難しい。難易度の高さはFCでもトップクラスだ。

## アイテムも使用できる



星以外の攻撃方法として幾つかのアイテムも用意されている。なお、アイテムは3つまでストック可能で、MAX状態時に限りアイテムを横から押せる。アイテムを2つ重ねれば1upが出現。

## DATA ギミック!

メーカー/サン電子
発売日/1992年1月31日

定価/6200円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC | PC | FC | SFC | MD | PCE |
| 64 | PS | SS | GC | PS2 | DC |
| Xbox | GB | GBA | DS | PSP | etc. |

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

中古ソフトは非常に高額で取引されている。オークションでは箱説ありならば3万円以上、箱説のみ（ソフトなし）でも1万円以上で落札されることがある。

# スーパーマリオUSA




## マリオシリーズの中でも特に異彩を放つ



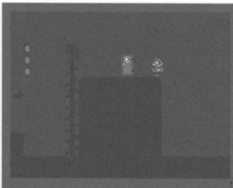
登場人物はマリオ・ルイージ・ピノキオ・ピーチの4人。それぞれに特徴があり、得意ステージが異なる。

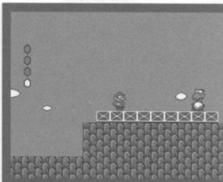
1987年に発売されたディスクシステム用ゲーム『夢工場ドキドキパニック』が原題だが、その海外輸出の際に『SUPER MARIO BROS. 2』とタイトルを変更。さらに日本に逆輸入した際に『スーパーマリオUSA』とまたもや名を変えて発売されたという複雑な経緯がある。

ちなみに夢工場の発売元はフジテレビジョン。当時、日本テレビの「24時間テレビ」に対抗し、「FNSスーパースペシャル1億人のテレビ夢列島」という企画をスタートさせた。東京と大阪の2箇所で博覧会に似せたイベント「コミュニケーションカーニバル夢工場'87」など、様々な企業を巻き込んでお祭り騒ぎを展開。ディスクシステム版もその一環であったわけだが、開発を手掛けたのは任天堂であり、そのおかげで完成度・認知度ともに非常に高いゲームとなった。

さて、1992年の逆輸入でFC用ソフトとして蘇った本作。キャラクターがマリオ関連に差し替わるなど、色々な変化が見られる。キャラは任意に選択できるものの、それぞれに異なる特性があるので、それを上手く利用してゲームを進めるのが常套手段。ルイージのジャンプ力が高いという設定に思わずニヤリとした方も多いだろう。なお、夢工場と違ってBダッシュが可能になったことで、やや難易度は低下している。

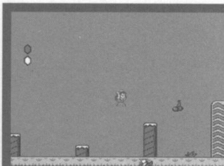
そのゲーム内容から本作はマリオシリーズの中でも極めて異端だが、スーパーファミコンで発売され国内だけでダブルミリオンを達成した『スーパーマリオコレクション』にもしっかりと収録されているほか、マリオの生みの親である宮本氏も本作がお気に入りなのだとか。なお、FCにおいては本作が最後のマリオシリーズ作品であるというのも付記しておく。


裏世界では『スーパーマリオブラザーズ』表面のBGMが流れるほか、無敵アイテムを入手した際も初代スーパーマリオのそれが流れる。


ボスが吐くたまごを引っこ抜いて投げつける。一定数ダメージを与えればステージクリア。次ステージ開始前にはスロットマシンに挑戦できる。



1987年に発売された『夢工場ドキドキパニック』。当時、大々的な宣伝を行っていたので、きっと覚えている方も多いのではないだろうか。


さらわれてばかりのピーチ姫が活躍する姿は当時かなり貴重だった。今は『マリオカート』などでクッパと張り合う姿も…。

## DATA スーパーマリオUSA

メーカー/任天堂
発売日/1992年9月14日

定価/4800円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 514円 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクト EGG | 未配信 |

スーパーファミコンの『スーパーマリオコレクション』、ゲームボーイアドバンスの『スーパーマリオアドバンス』に収録されている。

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

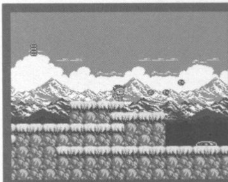
※…FC版の発売日・FC版の定価

## ファミコン末期にひっそり発売されていた良作

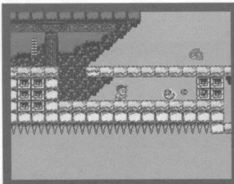
# 聖鈴伝説リックル




### 個性的なキャラが集結し 打倒魔王に挑む

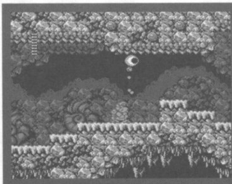

ゲームはライフ制となっており、キャラによって基礎体力が異なる。また、ライフ増加アイテムも存在する。

『聖鈴伝説リックル』（せいれいでんせつと読む）はスーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジンと次世代のハードが出揃い、第3世代ハードの役目もそろそろ終わろうとしていた頃に発売されたファミコン末期のアクションゲーム。販売元はタイトーだが、正確にはタイトル画面にも記載されているように、当時同社が使用していた別ブランド「ディスコ」から発売されている。開発元はタケルという会社で、本作の他にはPCやメガCDで発売されたアドベンチャーゲーム『ノスタルジア1907』が代表作である。


好みが分かれそうなデザインだが、FC末期の作品だけあってグラフィックはとても優秀。リックル面のサウンドがやたら耳に残る。

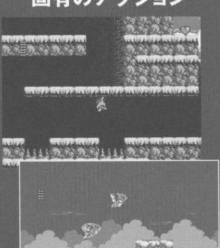
ゲームはサイドビューで比較的オーソドックスなタイプのアクションで、勇者リックル・ドラゴンのキキラ・ゴーレムのガンム・マウスのコウの4キャラクターを操って進めていくのが特徴。タイトルに関連している色違いの鈴を各自もっている。

結局は全部クリアすることになるので、あまり意味はないのだが、序盤は各キャラクターの紹介プロローグのような形になっており、4つのステージを任意に選べる。それをクリアすると4キャラが集結する形となり、後半は同一のステージをキャラを切り替えて進んでいく。それぞれの特徴は、リックルが天井や壁に貼り付いて移動できる。キキラは制限時間ありで飛空が可能。ガンムは動きが遅い分、力があり腕を伸ばしたり、ロケットパンチのように撃つことも可能で、トゲの上を歩いても死なない。コウは体力が少ないがすばしっこくジャンプ力があり、狭い通路にも入っていける。と、各自キャラの性質の違いと固有のアクションがあるので、適材適所でキャラを切り替えていくのが攻略のポイントである。


主人公が勇者の設定はいいが、ヒロインがドラゴン、仲間がゴーレムとねずみという異色のパーティである。

なお、本作はゲーム開始時にEASY・NORMALの選択が可能だが、EASYではエンディングが見られない仕様で、難易度の高いNORMALクリアが真の命題となっている。

### 固有のアクション


後半はキャラを切り替えて進む協力型のステージなので、キャラ固定の前半ステージでそれぞれの特徴と操作をマスターしておきたい。ちなみにコンティニューは何度でも可。

### DATA 聖鈴伝説リックル

メーカー/タイトー
発売日/1992年6月26日

定価/6800円

**対応ハード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

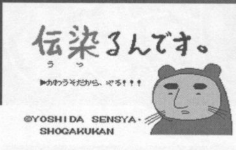
| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

ファミコン末期の販売で流通数が少なく入手しにくい。しかし、Amazonでの出品価格は高すぎ（3万円以上）で、そこまで貴重なゲームではない。

その世界観が好きな人ならどっぷりハマる!?

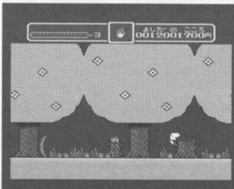
# 伝染るんです。

## かわうそハワイへ行く




©TAKARA・SHOGAKUKAN PRO 1991

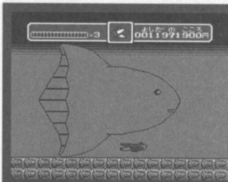
### よく分からないゲームだが その不条理さが醍醐味



攻撃ボタンを押しっぱなしにすることで、より強力な攻撃を選択できるが、最強技の阿修羅の怒りは一瞬しか表示されないため出すのは難しい。




かっぱくんのほか、カブトムシの斎藤さんなど、おなじみのキャラが多数出演。キャラへのこだわりは尋常ではないものがある。



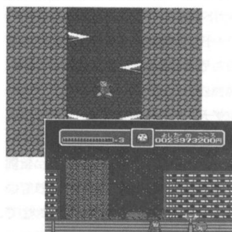
「やばい、当たる!」と思ったら、実は単なる背景の巨大マンボウ。他にも不条理な仕掛けがたくさん用意されている。

本作が発売された1992年はFCの発売タイトルがついに100本を下回り、時代の主役がSFCへと移行を遂げる過渡期にあたる。『ロマンシング・サガ』のような壮大なオリジナル作品はもちろんのこと、『ストリートファイターII』のように、ACの大ヒット作品なども次々に移植される中、FCはかつてのようなヒット作に恵まれず、時代の終焉はもはや時間の問題と見られていた。

そんな状況下でも、一部のメーカーはFCの限界に挑戦するかのような意欲作を発売していたので、この時期に発売されたものは、隠れた名作と呼ぶにふさわしい作品も多い。半面、相変わらず子供だましのような評価するに値しない作品が多いのもまた事実である。

本作はその中間のポジションで、クソゲー愛好者からは一定の評価を与えられている。いわゆる版権モノで、吉田戦車の同名漫画が原作。『伝染るんです。』はその不条理さから来る、シュールな笑いが人気なのだが、それは本作でも随所に再現されている。まず、スタートからスムーズにいかない。電源を入れると表示されるタイトル画面は一瞬バグかと思うほどに歪んでおり、何度かスタートボタンを押さないとゲームが始まらないのだ。また、ゲーム中に登場するアイテムショップも売り物が「まがいもの」や「かるいもの」といった、効果がまるで分からないものなど、不条理箇所を挙げればきりがない。

まさに吉田ワールド全開の内容。登場キャラもほぼ漫画に忠実であり、ファンにはたまらない。ちなみに本作はマルチエンディング方式。ベストEDではハワイに行ってバカンスを満喫するかわうそくんの姿が…。






堂々と姿を見せる「かくしSHOP」。ショップで売っている物は色々入れ替わるが、効果は買ってみるまで分からないといういじわる仕様だ。

### DATA 伝染るんです。かわうそハワイへ行く

メーカー/タカラ
発売日/1992年3月6日

定価/6800円

| ダウンロード販売 | |
|---|---|
| バーチャルコンソール | 未配信 |
| ゲームアーカイブス | 未配信 |
| プロジェクトEGG | 未配信 |

対応ハード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン |
| 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト |
| Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード |

ファミコン末期に発売されたネタゲーム。移植・配信が実現する期待は低いが、中古ソフトは比較的安価に入手可能である。

# TVゲーム偉人伝 VOL 2

インベーダーハウス
パックマン
バビロニアン・キャッスル・サーガ
マーブルマッドネス
スペースインベーダー
バブルボブル
ゼビウス
ultima
ロシア科学アカデミー
テトリス
ロードブリティッシュ
MTJ
ワードナ
食べかけのピザ

## TVゲーム偉人伝

# 西角友宏

生誕
1944年3月31日　満70歳
大阪府岸和田市
功績
ウェスタンガン制作
スペースインベーダー制作





### 1人で何でもこなすスーパーマン

前巻ではテレビゲームの父としてラルフ・ベアとノーラン・ブッシュネルを紹介したが、日本におけるテレビゲームの父と言えばやはりこの西角友宏氏になるのだろうか。西角は東京電機大学通信工学科を卒業後、音響メーカーを経てタイトーへ入社。初めはエレメカを制作していたが、テレビゲームが商品化されるとゲーム制作に関わるようになる。そこでは『サッカー』や『デビスカップ』などの黎明期のゲーム開発に関わり、1974年には日本初のレースゲーム『スピードレース』を開発。翌年には対戦型のアクションシューティング『ウェスタンガン』も開発している。この2作はアメリカでも認められ、『ポン』登場からわずか3年で日本のテレビゲーム業界はアメリカに並ぶところまできたのである。

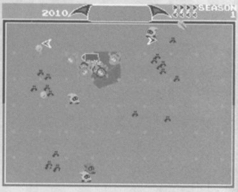
その後もゲーム制作を続けていた西角だが、アメリカではゲームにマイクロプロセッサが使われていることを知り、論理回路ではなくソフトウェアでゲームを開発することを思いつく。こうして作られたのが『スペースインベーダー』である。当時はプログラムに関してもほとんど情報がなく手探りの状態で、1から作り上げる必要があった。そのため、西角は『スペースインベーダー』をほぼ単独で制作しており、キャラデザインもノートのマス目を1つずつ埋めながら手作業で進めている。日本にもゲームクリエイターは多くいるが、そのほとんどはゲームデザイナーかプログラマーもしくはその兼任である。西角のように1人で全てをこなしてしまうスーパークリエイターは極めて稀である。

## TVゲーム偉人伝

# 岩谷徹

生誕
1955年1月25日　満59歳
東京都目黒区
功績
パックマン制作
リブルラブル制作


ピザを食べておどける岩谷氏




### ナムコ黄金期を支えた名クリエイター

『パックマン』の開発で一躍有名となった岩谷徹氏は東京都の生まれだが少年期を東北で過ごし、そこでの生活が後のゲーム作りに大きな影響を与えたという。その後、東京に戻った岩谷は東海大学工学部を卒業しナムコに入社する。その動機は学生時代に熱中したピンボールを自分の手で作りたいというものであった。

しかし、ナムコ入社後とんでもないことが判明する。それはナムコはピンボールの制作を行っておらず、特許の問題から今後もそれは難しいということであった。その後、岩谷はアタリのゲームの修理でテレビゲームに触れ、知識を養っていく。そして遂にナムコ初の自社開発テレビゲーム制作を任されるようになる。そこで岩谷はアタリの『ブレイクアウト』をもとにピンボールの要素を取り入れた『ジービー』を制作。『ボムビー』『キューティーQ』の制作にも関わり、ナムコのゲーム制作の中心となっていく。

そして、1980年5月22日に遂に『パックマン』が（ロケテストとして）世に送り出される。『パックマン』制作時の逸話や発売後の状況などは前巻に譲るとして、同作によって岩谷は日本とアメリカにおいてその名を知られるようになる。

『パックマン』の次に岩谷が企画したのが『リブルラブル』である。この頃から岩谷は多忙となりプロデュース業に専念するようになっていく。そして、ナムコの全盛期を彩った数多の名作に関わり、現在では大学で教鞭をとりながら、後進の指導に力を入れている。

TVゲーム偉人伝

# 遠藤雅伸

生誕
1959年2月23日　満55歳
東京都渋谷区
功績
ゼビウス制作
ドルアーガの塔シリーズ制作





## 2ちゃんねるやオフ会にもたびたび出没

遠藤雅伸氏は左下の岩谷氏と並んでナムコの黄金期を作り出した人物（もう1人『マッピー』や『ドラゴンバスター』をデザインした佐藤英治氏もいる）。ただ、岩谷が主に企画からゲームデザインをこなすのに対し、遠藤はそれに加えプログラムからキャラデザインまでもこなすマルチクリエイターであり、そういった意味では左の西角に近い存在だと言える。また、自身でもピアノを弾くなど音楽方面への造詣も深い。

遠藤は東京に生まれ千葉大学工学部に進学しナムコに入社。この時代のナムコはリクルート広告大賞を数年連続で受賞しており求人広告に力が入れられていた。そして、岩谷や遠藤をはじめとする優秀なクリエイターがこの時期数多く入社している。

遠藤雅伸の名を世に轟かせた『ゼビウス』は1983年に発売された縦スクロールシューティングゲーム。それまでにない中間色を多用したリアルなグラフィックや、地上と空中を撃ち分けるシステム、全16エリアにも及ぶ変化に富んだステージで多くのプレイヤーを魅了し、国内では『スペースインベーダー』に次ぐ売り上げを記録した。また、ファミコンへの移植版も大ヒットし、同ハード普及の牽引車になっている。

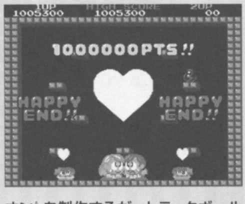
その後、遠藤は『ドルアーガの塔』や『グロブダー』を手がけたあとナムコを退社。ゲームスタジオを設立し社長業とプロデューサー業に専念し、それに加え大学教授として、後進の指導と育成に忙しい日々を送っている。

TVゲーム偉人伝

# 三辻富貴朗

生誕
1960年　満48歳没
東京都港区
功績
バブルボブル制作
サイバリオン制作






## 才気煥発ながら48歳で夭逝

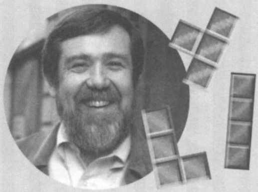
タイトーが誇る伝説のゲームデザイナーMTJこと三辻富貴朗氏は1960年東京生まれ。多摩美術大学を卒業しタイトーへ入社した三辻は『バブルボブル』を制作し、いきなり頭角を現す。同作は可愛らしいキャラに簡単な操作ながらマニアックな要素も多数詰め込まれており、マニアからライトゲーマーにまで愛される作品となった。また、同作にはアーケードゲームながら裏技が仕込まれており、隠しコマンドを入力すると自機が常にパワーアップ状態になるなどの効果が得られた。この隠しコマンドについてはプレイヤーの間でも賛否両論があり、上司などに無断で機能を搭載したこともあり、タイトー社内でも問題となった。

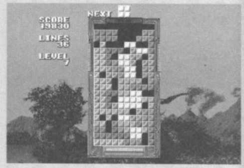
三辻は古くからゲーメストに連載を持ち、ゲームの制作についての意見を述べていた。そこで常に拘っていたのはルーチンワークにならない、毎回異なった展開を持つゲームである。それを実現するべく三辻は『サイバリオン』を制作するが、トラックボールという操作系や前進的すぎるシステムがプレイヤーに受け入れられず、セールス的に失敗してしまう。その後も一定のパターンで攻略できないゲームを開発し続け『クイックス』系ゲームの傑作『ヴォルフィード』を制作。

タイトーを退社した後はゲームの制作を続ける一方で、信念ともいえるゲームクリエイターの育成も続け、私設のゲームスクールで生徒達を指導していた。しかし、2008年12月11日、腎臓疾患により永眠。若くしてこの世を去った。

## TVゲーム偉人伝
# アレクセイ パジトノフ

**生誕**
1956年3月14日　満58歳
ソビエト連邦
**功績**
テトリス制作
ハットリス制作






## 成功したゲームは テトリスのみ

ご存じアレクセイ・レオニードヴィチ・パジトノフ氏は落ち物パズルの不朽の名作『テトリス』の制作者として知られている。1956年にソビエト連邦に生まれたパジトノフは、東側科学者のエリート集団であるソビエト社会主義共和国連邦科学アカデミーのコンピュータ部門に勤めていた。当時の東側諸国に関しては今でもあまり情報がないが、コンピュータ技術で西側に劣っていたのは明らか。しかも社会主義国家であるソ連は娯楽があまり発達していない国でもあった。

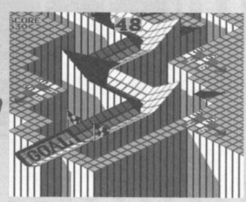
そんな状況でパジトノフを含む3名の研究者によって『テトリス』は教育用ソフトとして1984年に開発された。同作はその後どういった経緯でかは分からないが1986年には西側諸国に広まっており、1987年には主にPCゲームとして商品化されている。日本では1988年に発売されたアーケードのセガ版が有名で、そこで独自に加えられたルールがその後の『テトリス』のスタンダードとなっていく。また、ゲームボーイ版が同ハードの普及に貢献したのも有名な話だ。

『テトリス』は当初ソ連の外国貿易協会が版権を持っており、その仲介会社がいくつか存在していたおかげで不明瞭な部分が多くトラブルも起こっていた。そこでパジトノフは1996年に自らザ・テトリス・カンパニーを設立し、版権管理を一カ所に集中させた。その後、パジトノフはマイクロソフトに入社し、いくつかのパズルゲームを制作するが、2005年に退社。現在はロシア科学アカデミーに在籍しながら会社の運営も行っている。

## TVゲーム偉人伝
# マーク サーニー

**生誕**
1964年8月24日　満50歳
アメリカ合衆国
**功績**
マーブルマッドネス制作
クラッシュ・バンディクー制作






## あらゆる分野の天才 生けるレジェンド

生ける伝説として多彩な才能を発揮し続けるマーク・サーニーは、その経歴もただ者ではない。13歳の時にカリフォルニア大学に入学し17歳の時に卒業。もともとアメリカでも有名なゲーマーであった彼は、アタリ社に入社し『メジャーハボック』の制作に関わる。そして、20歳の時にほぼ独力で『マーブルマッドネス』（前号で詳しく紹介）を開発している。同作は世界で初めてC言語で制作されたゲームであり、BGMをステレオで流した初めてのゲームでもある。彼はあらゆる分野で才能を発揮するタイプの天才で、ゲームの企画からデザイン、プロデュース、プログラミングまで全てをこなしているのだ。

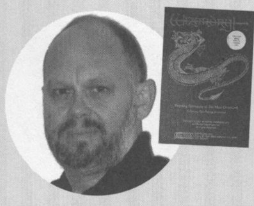
アタリを退社したマークは当時ゲーム業界の中心となっていた日本でセガに入社（1985年）。アメリカに帰国後会社を設立し『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』（146ページ）を制作する。また、余談だがマークは日本人女性と結婚しており、日本語や文化も独力で学んだという。

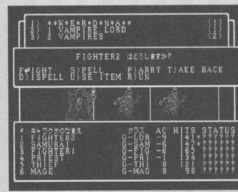
その後も彼が制作に関わったゲームは数多く、『クラッシュ バンディクー』や『ラチェット&クランク』『アンチャーテッド』などの有名シリーズを手がけ続けている。最近ではPSVitaやPS4の開発にも参加しており、そのプレゼンにも登場し存在感を示した。

50歳になった今でも現役であり、年齢による衰えを感じさせないのはさすがである。最近では才能に経験が積み重なり、発する言葉の重みも年々増すばかりである。

## TVゲーム偉人伝
## ロバート ウッドヘッド

生誕
1959年1月22日　満55歳
アメリカ合衆国
功績
ウィザードリーシリーズ制作






### Wizの本質はパロディゲームでもある

ロバート・ウッドヘッド氏は言わずと しれた『Wizardry』(Wiz)のプログラマー。友人のアンドリュー・グリーンバーグと共同で同作を大学時代に制作している。『Wiz』はコンピュータRPGの先駆け的な存在であり、その戦闘システムは後の多くの作品に影響を与えている。特に日本では『Wiz』人気が高く、初期の『ドラクエ』や『FF』の戦闘システムや転職、魔法に至るまで本作の影響が色濃く見られる。

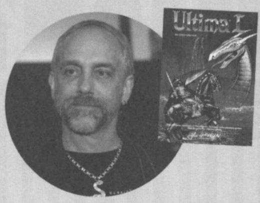
コーネル大学の学生であったロバートとアンドリューはお互いが作ったゲームを評価し合っているうちに共同で1つのゲームを作り上げることになる。それはテーブルトークRPGをコンピュータ上で再現するものであり、シナリオやシステムの構築をアンドリューが、プログラムをロバートが担当していた。2人は大学の寮で暮らしており、彼らのもとには夜な夜な寮の仲間がやってきては制作途中の『Wiz』をプレイしていった。こうして多くのテストプレイヤーに恵まれることになった『Wiz』は奇跡的なゲームバランスを実現している。

アメリカでの『Wiz』はレベルを上げてラスボスであるワードナを倒せばそれで終わりであったが、日本ではその後にひたすらレベル上げを繰り返し、アイテムをコンプリートするまでやり込むのが普通であった。

ロバートは『WizV』まで制作に関わるが、その後日本の映像ソフト輸入会社を立ち上げる。そして、日本人と結婚し日本で暮らしていたが、現在はアメリカに帰国している。

## TVゲーム偉人伝
## リチャード ギャリオット

生誕
1961年7月4日　満53歳
イギリス
功績
ウルティマシリーズ制作







### RPGの鉄人は多くのゲームに影響を与えた

『Wiz』と並ぶコンピュータRPGの元祖『ウルティマ』の制作者として知られるロード・ブリティッシュことリチャードギャリオット氏は、1961年にイギリスで生まれている。そして、彼もまた多くのクリエイターと同じく、若くしてゲームを作り上げている。それこそが『Wiz』や『ウルティマ』よりも前のコンピュータRPG最初期の作品である『AKALABETH』なのだ。

同作は後に『ウルティマ0』の名前が与えられるが、同シリーズとはストーリー的な繋がりはない。リチャードは19歳の時に単独で同作を作り上げ、ジップロックの袋に彼の母親が描いたパッケージと共に同封され販売されていた。その後、同作はカリフォルニア・パシフィック・コンピュータ社の目にとまり、正式に販売されるに至った。

そして、リチャードが次に手がけたのが『Wiz』と並び称される『ウルティマ』である。3Dダンジョンを冒険する『Wiz』と異なり『ウルティマ』は屋外とダンジョンを行き来する。日本の初期の主なRPGは戦闘システムを『Wiz』から、フィールドの構成を『ウルティマ』から受け継いでいるのだ。

『ウルティマ』はシリーズを重ねるたびにヒットを果たし、リチャードはその兄弟とOrigin Systems社を設立。その後同社はエレクトロニック・アーツに買収され、リチャードは2000年に解雇されている。しかし、『ウルティマオンライン』にて世界で初めてオンラインRPGを成功させるなど、近年まで活動は続いており、世界に与えた影響の大きさは計り知れない。

# OLD GAMERS HISTORY
Vol.6
アクションゲーム 黄金期編

発 行 日 2014年11月10日 初版第1刷

発 行 所 株式会社メディアパル
〒162-0813
東京都新宿区東五軒町6-21
TEL.03-5261-1171 FAX.03-3235-4645

発 行 人 小宮 秀之

編集協力 須藤 浩章 押村 明夫 加藤 一 菊一 悟

デザイン 和数奇 泰人 GARM

印刷・製本 株式会社 光邦



ISBN978-4-89610-150-8



参考文献


『ゲーメスト』 新声社
『それは『ポン』から始まった』 赤木真澄・アミューズメント通信社
『アーケードTVゲームリスト』 赤木真澄・アミューズメント通信社
『ゲーム大国ニッポン 神々の興亡』 滝田誠一郎・青春出版社
『パックマンのゲーム学入門』 岩谷徹・エンターブレイン
『新・電子立国4 ビデオゲーム・巨富の攻防』 相田洋・NHK出版
『セガ・コンシューマー・ヒストリー』 エンターブレイン
『テレビゲームとデジタル科学』 独立行政法人 国立科学博物館
The International Arcade Museum
ARCADE HISTORY
ARCADE GEAR


## TO BE CONTINUED

OLD GAMERS HISTORY Vol.7
アクションゲーム戦国時代編

**対戦格闘ゲームのブームが爆発し次々とストⅡのフォロワーが現れる
そして時代は3D格闘ゲーム全盛期へと移っていく**

★掲載予定ゲーム

スーパーストリートファイターⅡX・悪魔城ドラキュラ X 血の輪廻・究極戦隊ダダンダーン・ジョイメカファイト・サムライスピリッツ・ナイトスラッシャーズ
ガンスターヒーローズ・バーチャファイター 2・ファイターズヒストリー ダイナマイト・エイリアン VS. プレデター・ヴァンパイア・大江戸ファイト・X-MEN
鉄拳・電脳戦機バーチャロン・ダイナマイト刑事・スーパーマリオ 64・エイリアンソルジャー・ガーディアンヒーローズ・ナイツ・ファイティングレイヤー
and many more




ISBN978-4-89610-150-8
C0076 ¥1111E

定価: 本体1,111円 +税

メディアパル

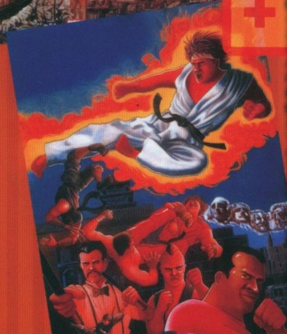
9784896101508

1920076011115














ストリートファイター
レインボーアイランド
ラスタンサーガ
ワンダーモモ
妖怪道中記
エイリアンシンドローム
トップシークレット
ダブルドラゴン
ワンダーボーイ モンスターランド
ブラックドラゴン
忍者くん 阿修羅の章
ミュータントナイト
ロックマン
リンクの冒険
火の鳥 鳳凰編 我王の冒険
マイクタイソン・パンチアウト!!
飛龍の拳 奥義の書
月風魔伝
エスパードリーム
ポケットザウルス 十王剣の謎
エアフット
花のスター街道
ロストワード・オブ・ジェニー
THE 功夫
カトちゃんケンちゃん
メタルギア
ATOMIC RUNNER チェルノブ
大魔界村
サイバリオン
ニンジャウォーリアーズ
ニュージーランドストーリー
最後の忍道
獣王記
ゲイングランド
超絶倫人ベラボーマン
スプラッターハウス
スーパーマリオブラザーズ3
コナミワイワイワールド
バイオミラクル ぼくってウパ
ロックマン2 Dr.ワイリーの謎
忍者龍剣伝
超惑星戦記 メタファイト
ストライダー飛竜
ファイナルファイト
バイオレンスファイト
ファイティングファンタジー
天地を喰らう
ワルキューレの伝説
悪魔城伝説
ゴールデンアックス
ドンドコドン
ワギャンランド
天下一武士 ケルナグール
バットマン
ザ・スーパー忍
PC原人
改造町人シュビビンマン
プリンス・オブ・ペルシャ
プロレスゲーム特集
ザ・ビッグプロレスリング
アッポー
プロレス
ファイヤープロレスリング
マッスルボマー
エキサイティングプロレス
ジャイアントグラム
トリオ・ザ・パンチ
キャメルトライ
ダークシール
スノーブラザーズ
マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
マジックソード
エイリアンストーム
スーパーマリオワールド
ボンバーマン
重装機兵レイノス
マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー
アクトレイザー
ふしぎなブロビー ブロバニアの危機
2010 ストリートファイター
ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?
パジャマヒーローNEMO
もっともあぶない刑事
キテレツ大百科
プリルラ
ストリートファイターII
餓狼伝説 宿命の闘い
エドワードランディ
ザ・キングオブドラゴンズ
キャプテンコマンドー
バトルトード
ドラゴンズレア
ゼルダの伝説 神々のトライフォース
超魔界村
悪魔城ドラキュラ
ウルトラマン
パラソルスター
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
レンタヒーロー
魔王連獅子
ソードオブソダン
ウォーリアーブレード
ナイツオブザラウンド
天地を喰らう2
餓狼伝説2 新たなる闘い
龍虎の拳
ワールドヒーローズ
ストリートファイターII'
ストリートファイターII'TURBO
ブランディア
チャタンヤラクーシャンク
富士山バスター
モータルコンバット
タイムキラーズ
ダイノレックス
サボテンボンバーズ
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
スプラッターハウス PART2
サンドラの大冒険
ミッキーのマジカルアドベンチャー
アウターワールド
フラッシュバック
ロックマン5 ブルースの罠!?
ギミック!
スーパーマリオUSA
聖鈴伝説リックル
伝染るんです かわうそハワイへ行く